

перевод Е. Чумакова
первоисточник взят с сайта www.dungeons.ru

ПОДЗЕМЕЛЬЯ И ДРАКОНЫ ДЛЯ ЧАЙНИКОВ

DUNGEONS & DRAGONS For Dummies

2006 год

От переводчика

1. Этот перевод я постарался сделать ориентированным на смысл, а не на дословность. Где-то могут быть пропущены некоторые слова, где-то предложение может быть переделано, главное – смысл, его я постарался передать максимально точно. Поэтому, прошу особо пунктуальных любителей английского языка сильно не возмущаться. Конструктивную критику приму с удовольствием. Пишите на chumakov-77@mail.ru.

2. Ссылки на страницы Руководства Игрока, Руководства Мастера Подземелий даны по английской версии указанных книг.

3. Для слова Halfling, я предпочитаю перевод - Хоббит, а не Хафлинг или Полурослик (хотя, это может и не совсем верно).

4. Я не сторонник использования выражений типа дайс, спелл, фича и т.д. В конце концов, мы русские люди, и давайте говорить по-русски.

5. Всевозможные названия (навыков, умений и т.д.) максимально приближены к названиям из Руководства Игрока редакции 3.5 в переводе Va'khet, выложенного на www.dungeons.ru. Мне этот перевод нравится больше всего.

6. Знаком (?) в тексте обозначены сомнительные переводы. Также есть места, где такие переводы (или вообще не переведённые места) обозначены красным шрифтом.

Предисловие

Двадцать пять лет назад, я искал работу как редактор. То, что я нашел, в дополнение к основной работе с Журналом «Дракон», было игрой под названием Подземелья и Драконы. Просматривая те ранние книги правил, я мог сказать только то, что игра имела свой собственный мир. Идеи взбудоражили меня, а атмосфера, которую они создавали, была волнующей. Однако, те правила не могли хорошо объяснить, как фактически играть в игру, и как стать наиболее опытным в игре.

По мере развития, П&Д правила посвящали все больше места этим вопросам, но П&Д являются, и всегда будут являться комплексной, разнообразной игрой с бесчисленными выборами и вариантами. Те, кто работает в Волшебниках Побережья, кто создаёт книги, которые делают игру яркой и развивающейся, признают, что для нового игрока, постигающего Руководство Игрока, эта задача может быть упрощена.

Вот здесь и появляется П&Д для Чайников. В этой книге Билл Славишек и Ричард Бейкер разбили П&Д на составляющие части, сделав каждую часть лёгкой для понимания.

Если их имена вам не знакомы, скажу, что они эксперты в своём деле. Как профессиональные авторы, они принимали участие в создании множества книг правил П&Д и приключений за прошедшее десятилетие. Как опытные Мастера и игроки, они приносили их любовь и знание правил П&Д каждый раз, когда они собирались вместе за одним столом.

П&Д - игра о правилах. Это также игра о командной работе и социальном взаимодействии. А также обо многих других вещах, которые вы хотите, чтобы они были. Но на самом фундаментальном уровне, это игра, которая предназначена, чтобы быть развлечением. Билл и Рич знают, как сделать игру интересной и как этот интерес донести до каждого. Читайте дальше и позвольте им показать вам то, о чём я говорю.

Введение

Вы жаждете действий и приключений. Вы упиваетесь фантастикой. Вы хотите играть в П&Д. П&Д существуют уже более 30 лет, и являются основой для приключенческих фэнтези-игр (также известных как ролевые игры). Концепция и образ игр П&Д основаны на играх, в которые играл почти каждый маленький ребенок. Однако, П&Д обеспечивают форму и структуру, которая делает игровой процесс более удовлетворительным и здоровым для детей и взрослых.

Эта книга делает таинственный и часто тайный мир фэнтезийных ролевых игр, особенно П&Д игр, более легким для понимания и осваивания. Будьте готовы применить своё воображение, бросить несколько игровых кубиков и сразиться с драконами и другими волшебными монстрами.

Об Этой Книге

Мы написали эту книгу, чтобы сделать нашу любимую игру более доступной для каждого игрока и фаната фэнтези. От новичка, который наслаждается фэнтези-романами типа трилогии Властелин Колец и хочет узнать больше о П&Д, до закаленного П&Д игрока, который играл, с тех пор как, Гэри Гигахкс и Дейв Арнезон выпустили оригинальную Вайт Бокс версию игры. Не зависимо от того, первая ли это ваша игра или вы состоите в годах проверенной группе, наша миссия состоит в том, чтобы в известной мере увеличить удовольствие от игры, а также ваше мастерство в игре.

Для нового игрока эта книга расскажет основы игры. В конце у вас будет готовый для игры персонаж и достаточно понимания для того, чтобы уверенно занять место за любым игровым столом. Прочитайте эту книгу сегодня, возьмите копию Руководства Игрока, и завтра вы сможете спокойно и уверенно играть. П&Д это игра, а игра это удовольствие. Мы надеемся сделать изучение игры таким же удовольствием.

Опытных игроков мы обеспечим полезными советами, чтобы поднять их уровень игры. Создание персонажа, продвижение персонажа, сражение и стратегия столкновения, ведение игры - мы охватим всё. Не имеет значения, играли ли вы один или сто раз; вы сможете найти в этой книге что-то такое, что сделает вас ещё лучшим П&Д игроком или Мастером.

Почему Вам Нужна Эта Книга

Новички нуждаются в П&Д Для Чайников потому, что она написана П&Д экспертами чтобы служить самым всесторонним введением в П&Д игру.

Вы изучите такие вещи о П&Д и фэнтези ролевых играх, которые много закаленных игроков всё ещё не обнаружили. Вы всё знаете об атаке по возможности? Каково лучшее сочетание класса и расы? Как максимально использовать ключевые способности вашего персонажа? Какие монстры какими заклинаниями и оружием могут быть сбиты с ног? Здесь вы можете найти ответы на все виды П&Д вопросов. Или Вы знаете об игре много? Приготовьтесь выучить намного больше. Мы заполнили эту книгу подсказками и закулисными деталями, с которыми вы редко столкнётесь вне священных стен легендарного RPG отдела Волшебников Побережья.

Мы верим, что П&Д общаются с человеком и стимулируют его состояние. П&Д - игра воображения, основанная на мифах и фантазиях, которые сформировали нашу культуру. П&Д - игра бесконечных возможностей, где единственный пределом того, что может случиться, служит ваше воображение. П&Д - социальный опыт, веселье и захватывающая деятельность, которая объединяет группу рассказчиков со стратегическими столкновениями и бросками игровых кубиков. Никакая компьютерная игра, никакая настольная игра, никакое кино не подходит так серьёзно к постановке интерактивного и неограниченного приключения, как П&Д.

Со дней рассказов историй о троллях, драконах и рыцарях в сияющей броне около походного костра, до их высокотехнологических эквивалентов, которые включают компьютеры и Интернет, фантазия тоже продвинулась вместе со всем обществом. Сегодня, одно из самых чистых проявлений игры - это ПОДЗЕМЕЛЬЯ & ДРАКОНЫ. Никакой другой способ приключений бронированных воинов и мощных волшебников не является столь же универсальным, творческим и интересным как П&Д. Приготовьтесь исследовать подземелья и поколотить нескольких монстров!

Как Использовать Эту Книгу

Нет никакого правильного или неправильного способа использовать эту книгу. Читайте её от корки до корки или посмотрите оглавление и прочитайте то, что вам наиболее интересно. Если вы - новичок, мы предлагаем начать с I Части. Вы также можете ознакомиться с глоссарием и работать по нему. Если вы уже отыграли несколько игр и надеетесь стать более лучшим игроком, проверьте Часть II и Часть III. Опытным игрокам будет интересно посмотреть на Часть III для пониманий нюансов игры. А тем из вас, кто любит быть Мастером (или кто стремится к этому), необходимо прочитать Часть IV. И бывалые игроки, и плохо знакомые с миром П&Д, должны найти кое-что весёлое и интересное в Части V.

Большая часть этой книги написана с учётом того, что вы имеете Руководство Игрока. Мы не заменяем правила П&Д игры; вместо этого, мы пробуем их разъяснить и дать подсказки и советы. Кроме того, вам понадобятся игровые кубики (см. Главу 1 для деталей), чтобы практиковаться в учебных сессиях, представленных ниже, а так

же игровые поля сражений и фишки (маркеры) персонажей и монстров. Поле сражения, расчерченное однодюймовыми квадратами, используемое вместе с фишками, помогает визуально отслеживать положение вашего персонажа относительно других персонажей и монстров в любом специфическом столкновении. Мы обсудим, как использовать поле сражения в Главе 8.

Д&П Терминология

П&Д имеют собственный словарь, так же как и много других интенсивных действий.

Всюду в этой книге мы пытались объяснить вещи на простом языке и демистифицировать некоторые термины и жаргон, используемые в игре и книгах правил. Всякий раз, когда вам будет нужна некоторая помощь, обращайтесь к глоссарию. Глоссарий - ваш друг. Однако, вам сразу необходимо познакомиться со следующими ключевыми терминами:

- **ПОДЗЕМЕЛЬЯ&ДРАКОНЫ:** оригинальная ролевая игра средневековой фэнтези и приключений. В игре вы берете роль воображаемого персонажа с определённой статистикой, крутыми силами и магическими способностями. Игра происходит за столом или в другом удобном месте, где можно разложить книги и другие бумаги, а также можно бросать кубики. П&Д (короткая форма названия) - игра вашего воображения, немного рассказа и немного боевых действий. В игре нет победителей или проигравших; целью служит построение захватывающей истории посредством действий вашего персонажа и столкновений, предусмотренных Мастером Игры.

- **Мастер Игры (Мастер Подземелий):** Один игрок - Мастер Игры (или МИ). В то время как другие игроки управляют отдельным персонажем, МИ управляет всеми монстрами и врагами, описывает действия, судит игру, придумывает приключения и развивает кампанию. Каждая П&Д игра нуждается в МИ.

- **Персонаж игрока:** Персонаж, управляемый игроком называется персонажем игрока. Персонаж игрока может быть мощным воином, хитрым жуликом, лукавым колдуном или харизматическим клириком.

- **Приключение:** Ваш персонаж - авантюрист в фантастическом мире волшебства и монстров. Другие персонажи (управляемый другими игроками) присоединяются к вашей партии, чтобы исследовать подземелья и сразиться с удивительными существами типа драконов и троллей. Каждый квест или историю называют приключением. Приключение может длиться одну игровую сессию или растянуться на несколько сессий.

- **Кампания:** П&Д игра не заканчивается одним приключением. Когда те же самые персонажи переходят от одного приключения к другому, такую полную историю называют кампанией.

- **Кубики:** П&Д - игра, использующая кубики для определения действий и других факторов, где результат может варьироваться. Двадцатигранный кубик, самый важный, поскольку все основные действия в игре определяются с его помощью. Игра также использует четырех-, шести-, восьми-, десяти- и двенадцатигранные кубики. Обращаем ваше внимание, что они обозначаются как d20, d4, d6, d8, d10 и d12. Иногда, вам необходимо будет бросить несколько кубиков определенной формы, типа четырёх шестигранных кубиков. В этом случае, мы используем обозначение 4d6. Это позволяет вам получить результат между 4 и 24. Иногда вам необходимо будет бросить несколько кубиков и добавить модификатор, типа двух четырехгранных кубиков плюс 2. В этом случае, мы используем обозначение 2d4+2. Это позволяет вам получить результат между 4 и 10. (См. Главу 1 для большей информации)

- **Руководство Игрока:** Одна из трех книг, которые составляют правила П&Д игры. Это издание содержит основные правила игры и создания персонажа. Все П&Д игроки должны её иметь под рукой.

- **Руководство Мастера Подземелий:** вторая из трёх книг, которые составляют правила П&Д игры. Это издание содержит информацию для МИ как управлять игрой, создавать приключения и кампании.

- **Руководство Монстров:** третья из трех книг, которые составляют правила П&Д игры. Это издание наполнено монстрами, способными бросить вызов даже самым стойким П&Д героям, и содержит информацию, которую должен знать каждый игрок и МИ.

Как Устроена Эта Книга

Подземелья и Драконы Для Чайников состоит из пяти частей. Главы в пределах каждой части подробно охватывают определенные темы. В каждой главе, мы начинаем с основ и развиваем данную тему. Всякий раз, когда нужно дополнительное разъяснение, мы даём ссылку на соответствующую главу, так что вы легко можете найти любую дополнительную информацию, в которой нуждаетесь. Кроме того, всякий раз, когда это требуется, мы отсылаем вас к соответствующей главе в Руководстве Игрока или Руководства Мастера Подземелий или Руководства Монстров.

ЧАСТЬ I: ИНТЕНСИВНЫЙ КУРС П&Д

Это ваш персонаж и кубики, которые вы бросаете. Мы начинаем с основного обзора П&Д игр, предполагая, что вы новичок, который надеется присоединиться к существующей игровой группе. Мы дадим вам немного информации о том, как игра начиналась и как она развивалась, и обеспечим вас готовыми-к-игре персонажами (названными подготовленными персонажами), так что вы можете присоединиться к игре прямо сейчас.

Мы завершаем эту секцию обсуждением старта вашей собственной игры, на всякий случай если в настоящее время вы не знаете никого, кто уже знает как играть или уже играет.

ЧАСТЬ II: СОЗДАНИЕ П&Д ПЕРСОНАЖА

Использование подготовленного персонажа дело хорошее, но, в конечном счёте, вы захотите создать вашего собственного персонажа. В этой части, мы объясним тонкости создания персонажа и обсудим секреты развития персонажей. В конце концов, там, где ваш персонаж закончит, может быть важнее того, где он начнёт. Эта часть книги - для игрока, который хочет стать более продвинутым в П&Д играх. Мы поможем вам ориентироваться в Руководство Игрока так, чтобы вы могли делать твердые, обоснованные решения о том, кого вы хотите создать и кем играть.

ЧАСТЬ III: ОТЫГРЫВАНИЕ ВАШЕЙ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ

Даже опытные игроки должны найти кое-что новое и полезное в этой части книги. От эффективной боевой тактики до мощных комбинаций персонажей, от основ приключенческого взаимодействия партии, до советов относительно хорошего отыгрывания; мы предлагаем понимание механики игры и как стать лучшим П&Д игроком, которым вы только можете быть.

ЧАСТЬ IV: ИСКУССТВО ВЕДЕНИЯ ИГРЫ

Остальная часть книги посвящена советам и тактике для игроков. Это то место, где мы даём подсказки и хитрости для того избранного, кто делает каждую П&Д игру живой - для Мастера. МИ быть хорошо, и эта часть посвящена основами мастерения, чтобы обеспечить понимание, которое даже для опытных МИ должно дать кое-что, чтобы подумать о том, как управлять их собственными играми.

ЧАСТЬ V: ДЕСЯТКА ЛУЧШИХ

Ни одна из книг Для Чайников не будет полной без списка лучшей десятки.

Полезные и интересные собрания лучших заклинаний, монстров и ресурсов описаны в этих небольших главах.

Изображения, используемые в Этой Книге

Чтобы легче использовать эту книгу, вам необходимо знать следующие обозначения, используемые в этой книге.



Это изображение указывает на подсказки и хитрости, которые делают некоторые аспекты П&Д игры более легкими или быстрыми.



Запомните эти важные вещи, и вы станете лучшим игроком или Мастером.



Если вы видите это изображение, читайте и следуйте дальнейшим руководствами. Эта информация поможет избежать вам (или вашему персонажу) неприятностей.



Всякий раз, когда вы видите это изображение, знайте, что вас направят за более детальной информацией к одной из основных П&Д книг правил – Руководство Игрока, Руководство Мастера Подземелий или Руководство Монстров.

Что Делать Дальше?

Если вы - новичок, достаньте копию Руководства Игрока. Если вы стремитесь быть Мастером, вам также понадобится Руководство Мастера Подземелий и Руководство Монстров. Но пока не читайте их все! Основные книги правил написаны не для новичков. Начните с Части I этой книги. Мы написали эту часть специально для того, чтобы помочь новым игрокам войти в П&Д игру.

Если вы играли раз, два (или сто!), прочитайте Части II, III и IV для получения советов, которые любой заинтересованный игрой может использовать. Часть IV особенно уместна, если вы хотите быть Мастером или если вы хотите улучшить ваши уже огромные мастерские навыки.

Наш последний совет прежде, чем вы продолжите: наслаждайтесь! П&Д - это игра. Основы П&Д являются однозначными и относительно легкими для понимания.

Не позволяйте всем деталям запугать или смутить вас. Мы здесь чтобы помочь, так доверьтесь нам и позвольте нам сделать нашу работу. Для большинства П&Д игроков во всем мире добавочные детали – это то, что делает П&Д одним из самых лучших известных способов проведения досуга. Исследуйте эти детали с нами, и мы думаем, что вы сделаете то же самое заключение.

Часть I

ИНТЕНСИВНЫЙ КУРС П&Д

В этой части...

В этой части книги, мы предполагаем, что вы - новичок. Мы начнём с небольшого описания П&Д игр, а затем углубимся и покажем вам как присоединиться к уже играющей группе. С готовыми-к-игре персонажами и кратким обзором основных правил игры, вы можете быстро включиться в игру и начать колотить монстров. В конце этой части, мы также предложим совет относительно старта вашей собственной игровой группы!

Глава 1

Подготовка к Приключению

В этой главе

- происхождения и цели П&Д
- компоненты игры
- роль Мастера Подземелий
- вещи, необходимые для игры
- различные проявления игры
- присоединение к игре 1-ого уровня

Каждый в детстве фантазировал. Если вы играли в полицейских и воров, ковбоев и индейцев, супергероев или пожарников, вы использовали воображение и стимулировали себя быть кем-то другим, а не тем, кто вы есть на самом деле.

ПОДЗЕМЕЛЬЯ и ДРАКОНЫ - игра воображения, ролевая игра, где игроки берут роли удивительных героев из средневекового фэнтези сеттинга.

Это точно так же как фантазия, только более сложная, глобальная и интересная. П&Д придает форму и структуру вашему воображению, создавая досуг, который более интерактивный и открытый, чем любое кино, роман или компьютерная игра.

Атмосфера для П&Д - мифологический мир сказок, эпических приключений и монстров, где герои получают силу и волшебство для победы над всеми видами испытаний и злодеями. Эта атмосфера очень близка к романам фэнтези, включая трилогию Властелин Колец Д.Р.Р. Толкиена, а также и к своего рода коллективному сознанию, состоящему из материала книжек комиксов, телешоу, кино и других, связанных с фэнтези, источников. В течение 30 лет, П&Д, в свою очередь, влияли на эти источники и помогали готовить почву для индустрии компьютерных игр. Эта глава даёт краткий обзор игры и исследует некоторые из тем, которые мы детально обсудим в книге.

Что Такое П&Д?

ПОДЗЕМЕЛЬЯ и ДРАКОНЫ ролевая игра полная фантастических мест, странных существ, волшебных предметов, сокровищ и большого количества монстров. Вообразите древнее место и время. Вообразите мир подобный нашему в давние времена, когда бронированные воины использовали мечи и луки, на вершинах лесистых холмов строились замки, а здесь и там были раскиданы дома с соломенными крышами.

Вообразите, что в это древнее время магия действительно работала, и что люди - не единственные интеллектуальные существа, бродящие по земле.

П&Д позволяет Вам исследовать этот воображаемый мир. С игрой, несколькими друзьями и вашим воображением, вы участвуете в эпических приключениях в этом далёком, никогда не существовавшем месте, но столь же хорошо знакомом, как ваши собственные воспоминания. П&Д игра позволяет вам участвовать в ультра диалоговой истории. В этой истории, вы и другие игроки определяете то, что случается потом. Как заканчивается приключение? Это самое интересное - конец не определён, пока вы и ваш персонаж не доберётесь до него!

Происхождение П&Д

Это началось с боевых игр, популярного времяпрепровождения, в котором участники на столе вновь проигрывали известные сражения, используя металлические фигурки. В середине 1960-ых, Гэри Гигахс сформировал маленькую группу таких игроков, которые регулярно встречались, и намерился издать новую боевую игру. Это привело к развитию правил Кольчужных миниатюр, и к 1971, Гигахс добавил дополнительные правила, которые расширили игру, включив фантастических существ типа эльфов, карликов и монстров.

В 1972, Дейв Арнезон пришёл к Гигахсу с новым взглядом на боевые игры. Массивные армии были убраны. Каждый игрок имел одного персонажа, подобно персонажу-герою в Кольчужных миниатюрах.

Рассказчик истории управлял игрой, разворачивая рассказ, в котором игроки были свободны выбрать свои действия для их персонажей. Это было совместное действие (в отличие от конкурентной боевой игры), в котором игроки объединялись, чтобы нанести поражение злодеям и получить опыт.

Эта комбинация игр с миниатюрами и воображением игроков создала полностью новые ощущения. Гигахс и Арнезон сотрудничали при составлении правил, но они не могли найти издателя. Поэтому в 1974, Гигахс сформировал компанию, которую в конечном счете назвали TSR, Inc и стал издавать непосредственно П&Д.

В 1977, правила были полностью переписаны, и был выпущен оригинальный Основной Набор П&Д. Продажи быстро увеличились и игра стала феноменом. Год спустя, была представлена новая версия игры - Продвинутое ПОДЗЕМЕЛЬЕ и ДРАКОНЫ, которая ушла в печать в виде книг в твёрдом переплёте.

80-ые показали состоятельность игры, и новых инициатив, начатых в течение этого десятилетия. Были представлены П&Д романы, дебютировали ряд мультипликационных фильмов на телевидении, и появились новые фэнтези-миры (названные сеттингами) для П&Д, типа ДРЕГОНЛЭНС и ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА. В 1989, второе издание ПП&Д стало хитом на книжных полках магазинов, а 90-ые видели рождение ещё большего количества сеттингов, включая РАВЕНЛОФТ, ТЁМНОЕ СОЛНЦЕ и ПЛЕЙНСКЕЙП.

В 1997, TSR сменил хозяина. Волшебники Побережья, изготовители феноменальной карточной игры Magic: The Gathering, купили компанию и перевели большинство сотрудников в свои офисы в штате Вашингтон. В 2000 году, было выпущено самое новое издание П&Д, и сегодня игра более популярна чем когда-либо. Приблизительно 4 миллиона человек играют в П&Д каждый месяц, используя своё воображение и получая удовольствие со своими друзьями.

По ряду причин, П&Д отличается от других игр, в которые Вы, возможно, играли:

- Игра имеет продолжение: подобно телесериалу, ваша игра продолжает от сессии к сессии.
- Ваш персонаж развивается по ходу игры: вы играете персонажем, который растёт и развивается с каждым приключением, в котором он или она участвуют.
- Единственный предел - ваше воображение: игра предлагает бесконечные возможности и множество вариантов, потому что ваш персонаж может сделать то, что Вы только сможете вообразить.
- В выигрыше каждый: поскольку игра представляет собой ряд историй, рассказанных игроками и Мастером, П&Д это игра, где побеждает каждый. Если ваш персонаж выживает и выигрывает один день (или умирает эффектно и незабываемо), и каждый хорошо проводит время, то когда приключение заканчивается, выигрывают абсолютно все игроки.

П&Д: Для Вас Это Хорошо

Несколько раз за всю длинную историю П&Д, некоторые люди пробовали изобразить из игры что-то глупое или даже вредное.

Ничто не может быть более далёким от правды. П&Д пропагандирует взаимодействие и социализацию. Игра помогает освоить математику и чтение. Она поощряет творческий потенциал и образное мышление. К тому же это - удовольствие! Вы сидите в одной комнате с другими людьми, общаетесь и создаете удивительно глубокие фантастические миры, в которых добро борется со злом и добро обычно одерживает победу.

Что может быть лучше?

Цели П&Д Игры

П&Д - совместная игра, а не соревнование конкурентов. Другими словами, вы не конкурируете с другими игроками, и вы не побеждаете, побеждая их. Вместо этого, есть много различных способов "выиграть" игру. Общий знаменатель условия каждой победы - удовольствие. Если вы и другие игроки получаете удовольствие, каждый выигрывает.

Продолжающаяся сага...

В отличие от других игр, каждое П&Д приключение, в которое вы играете - только один рассказ из продолжающейся саги о вашем и других персонажах в вашей группе. Конечно, вы можете отыграть одну сессию и хорошо провести время, но реальное волнение и сила П&Д игры происходит от наблюдения за вашим персонажем, улучшением и развитием его от одного приключения к следующему.

Это означает, что события имеют последствия. Если вы находите волшебное оружие или микстуру в одном приключении, например, вы можете использовать его в следующем. А куда делся тот злой некромант? Напряженно ожидайте! Он возвратится в будущем приключении, чтобы причинить вам ещё больше неприятностей, точно так же как персонажи в романах, сериалах и кино.

Повествование

Один способ "выиграть" П&Д игру состоит в том, чтобы помочь группе рассказать весёлую и захватывающую историю. Заканчиваете ли вы успешно ваше приключение или терпите неудачу, если каждый хорошо проводит время, и вы вносите вклад в создание истории, которую каждый запомнит, победит вся группа.

Цели приключения

Каждое приключение содержит собственный набор условий для победы. Иногда это столь же просто как преодоление подземелья и спасение, или нанесение поражения злодею-боссу в сердце крепости зла. В другой раз вам необходимо достигнуть определённой цели (взять злое кольцо и бросить его в вулкан) или сразить определённого монстра (остановить оборотня прежде, чем он снова напугает весь город). Если вы достигаете цели приключения - группа побеждает.

Победы Персонажа

Когда вы начинаете играть в П&Д, ваш персонаж начинает с 1-ого уровня - самого низкого уровня опыта. Ваш персонаж выигрывает каждый раз, если он или она наносит поражение монстрам и получает очки опыта и сокровища. С каждым новым полученным уровнем у вашего персонажа увеличиваются силы и репутация. Каждое увеличение в богатстве, силе и снаряжении - победа для вашего персонажа.

Компоненты Игры

Для игры в П&Д вам понадобятся три компонента:

- Игроки: вы нуждаетесь в игроках, обычно от двух до шести, берущих роли авантюристов в фэнтези мире. Авантюристов, управляемых игроками также называют героями или персонажами игрока (ПИ).

- Мастер Игры: Мастер Игры (МИ) управляет всеми не-игровыми персонажами (НИПами), монстрами, злодеями и другими непредвиденными персонажами, которые населяют вымышленный мир. МИ устанавливает темп истории и судит все действия по ходу приключения.

- Приключение: приключение - деятельность, в которой участвуют ПИ. Приключение обычно состоит из основного сюжета и множества столкновений. Поскольку игроки (через своих персонажей) взаимодействуют с сюжетом и проходят столкновения, они помогают МИ рассказывать историю. Самая замечательная вещь - то, что каждое действие, которое выполняют персонажи игрока, затрагивает хитросплетения и повороты сюжета, так, что результат приключения может удивить каждого.

Игроки и Персонажи

Подобно главным героям романов или героям кино, действие игры вращается вокруг персонажей. Каждый игрок создает персонажа (или выбирает готового-к-игре персонажа, типа представленных в Главах 3, 4, 5 и 6), героического авантюриста, который является частью команды, которая регулярно посещает подземелья и бьётся с монстрами. Эти персонажи включают мощных воинов, храбрых клириков, хитрых жуликов и могущественных волшебников. Вы, как игрок, играете в игру, в то время как ваш персонаж действительно рискует.

Игра за П&Д персонажа подобна полноценному действию, за исключением то, что всё случается за игровым столом. Вы не должны на самом деле держать марку или исполнять трюки. Просто найдите удобное место, объясните, что ваш персонаж делает, и бросьте игральный кубик. Сцена разыгрывается в вашем воображении и в воображении других игроков.

Мастер Подземелья

Один игрок имеет специальную роль в П&Д игре. Этот игрок - Мастер - управляет темпом истории и судит все действия. Каждая П&Д игра нуждается в Мастере - вы не можете играть без него.

Самое хорошее в Мастерах то, что они позволяют игре быть полностью диалоговой и открытой. Игроки могут заставить своих персонажей сделать всё, что они могут вообразить, потому что есть реальный, живой человек, сидящий на месте МИ, который координирует действия и определяет, как каждый случай добавляется к общей истории. Правила игры и броски кубиков помогают, но МИ должны использовать своё воображение, чтобы раскрыть перед игроками мир.

Игрок, который решается взять на себя роль Мастера, становится членом выбранной группы. Не каждый имеет талант и творческий потенциал, чтобы быть МИ, но те у кого это есть, действительно имеют большой значение в П&Д игре. МИ определяют игру в которую играет группа и хорошие МИ в результате делают прекрасную П&Д игру.

Некоторые группы используют нескольких МИ, так, чтобы каждый мог управлять персонажем игрока в какой-то момент, а каждый, кто хочет попробовать себя в роли МИ, может получить эту возможность. Другие группы в течение многих лет работают с одним и тем же самым Мастером. Это всё зависит от желаний группы и привлекаемых лиц.

Приключение

Персонажи Игрока - звезды вашей П&Д игры, точно так же как герои в книгах или кино. Они авантюристы, а авантюристам нужны приключения. П&Д приключение описывает действие, бой, тайну, вызов и много-много монстров. Приключения бывают трёх видов: полностью описанные приключения, изданные специально для П&Д; зацепки для приключений, из которых МИ могут сделать приключение; и приключения, которые МИ создают сами.

Приключения могут быть простыми, как исследование базового подземелья, так и комплексными, как раскрытие тайны убийства. Приключение может быть длинной от одной сессии, до множества сессий. Одно приключение может происходить в часто посещаемом замке, другое в находящейся во власти преступников деревне, а третье в катакомбах под древним кладбищем. Что делает П&Д отличным от вашей типичной настольной игры, так это то, что каждое приключение является отдельным рассказом в продолжающейся саге о ваших

персонажах. Приключения обеспечивают сцену, на которой ваши персонажи творят героические дела и решают легендарные задачи.

В П&Д игре возможно всё, и именно это делает приключения живыми.

Необходимое Оборудование

Игроки и персонажи, Мастер Подземелья и приключение - основные компоненты любых П&Д игр. Однако, вам понадобятся некоторые принадлежности. Эти вещи включают:

- непосредственно П&Д игра
- специальные игральные кубики
- листки персонажей
- миниатюры и поле сражений
- карандаши и бумага

Это книга Для Чайников - прекрасное начало, но в конечном счете вам понадобятся другие продукты и П&Д книги. Новички должны собрать Основную П&Д Игру, которая включает основные правила, кубики и многие другие компоненты, обсуждённые в этой секции, в одной удобной коробке.

Если Вы хотите учиться из других источников, вам понадобятся три основные книги, изданные Волшебниками Побережья, которые включают полную П&Д игру:

- Руководство Игрока: Представляет правила игры с точки зрения игрока и обеспечивает детали относительно создания персонажей, снабжения оборудованием авантюристов и игрового процесса.

- Руководство Мастера Подземелий: Представляет правила игры с точки зрения Мастера и обеспечивает детальными советами относительно ведения игр, создания приключений, выдерживания кампаний и предоставления опыта персонажам игрока. Руководство также содержит набор волшебных предметов и полей сражений.

- Руководство Монстров: Представляет сотни существ для использования в любой П&Д игре. От низкого уровня до высокого, от дружественного до враждебного, каждое существо имеет иллюстрацию, свою тактику и статистику для простоты использования.

МИ нуждаются во всех трех книгах, но игроки могут обойтись только копией Руководства Игрока.

Кубики

Кубики используются для определения результатов действий в игре. Если вы хотите, чтобы ваш персонаж попробовал что-нибудь сделать - типа нападения на огра, разоружения ловушки или поиска ключа - используйте кубики всякий раз, когда результат не может быть определён однозначно.

П&Д игра использует кубики различных форм. Каждый игрок должен иметь собственный набор кубиков. Игроки становятся владельцами и хранителями кубиков, и наличие вашего собственного набора означает, что вы можете его настроить (кубики одного цвета и стиля, например). Игровой процесс также будет проходить более гладко, когда вы не должны передавать кубики от одного игрока другому.

Набор кубиков для П&Д игры включает:

- Один четырехгранный кубик (d4)
- Четыре шестигранных кубика (d6)
- Один восьмигранный кубик (d8)
- Два десятигранных кубика (d10). Когда эти два кубика бросаются вместе, они могут показать любую цифру между 01 и 100. По этой причине, эти два десятигранника часто называют процентником (d%). Некоторые наборы кубиков включают d90 (кубик со сторонами - 10, 20, 30, и так далее), чтобы делать процентные броски более лёгкими.
- Один двенадцатигранный кубик (d12)
- Один двадцатигранный кубик (d20). Один бросок d20 определяет успех персонажа при любом действии, в то время как другой определяет то, что случается, если действие успешно.



Рис.1 Основные П&Д кубики

Листки Персонажей

Ваш П&Д персонаж описывается рядом ключевых показателей и историей его жизни, которую вы для него придумываете. Эти данные и другая ключевая информация записываются в листке персонажа. По мере участия персонажа в приключениях его показатели будут меняться.

Эта книга содержит ряд основных листов персонажа, которые описывают готового-к-игре персонажа. Они могут быть найдены в Главах 3, 4, 5 и 6.

Миниатюры и поля сражений

В то время как большинство действия П&Д происходит в воображении участников, часто очень полезно показать некоторую информацию о том, где что находится. Боевые ситуации, например, работают лучше, когда игроки и МИ знают, как расположены все участники боя (персонажи и монстры) относительно друг друга. П&Д использует однодвоймовые поля, названными полями сражения, моделирующие место действия. Чтобы представлять персонажей и монстров, игроки и П&Д размещают на поле миниатюры или другие маркеры. Мы обсудим использование этих элементов в Главе 8.

Игровые поверхности могут быть найдены в Руководстве Мастера Игры и Основной Игре П&Д. Официальные цветные пластмассовые П&Д миниатюры могут быть найдены в Основной Игре П&Д, а так же в бустерах Миниатюры П&Д, доступных везде, где продаются хобби-игры.

Карандаши, бумага и миллиметровка

В течении игры вам обязательно захочется сделать какое-либо примечание и запись с важной информацией, так что необходимо иметь карандаши, бумагу и доступ к миллиметровке. Используйте бумагу для записей примечаний о приключении (записывайте имена НИПов и названия мест, любых сокровищ, которые находит ваш персонаж и любые другие детали, что вы могли бы забыть или думаете, что они могут понадобиться позже). Один игрок может взять роль хранителя этих записей или каждый игрок может захотеть иметь свои собственные примечания. Используйте миллиметровку, чтобы делать наброски карт областей, которые игроки исследуют – игроки могут нанести на бумагу карту подземелья по мере его исследования, в то время как МИ используют миллиметровку, чтобы заранее спроектировать подземелье.

Одно Правило Управляющее Всеми Другими

П&Д игра построена вокруг основной игровой механики. Эта механика используется для решения всех действий в игре, поддерживая игру в быстром темпе и интуитивно.

Основная Игровая Механика: всякий раз, когда ваш персонаж делает попытку действия, которое имеет шанс на неудачу, бросьте двадцатигранный кубик (d20). Чем выше результат, тем лучше возможности персонажа на успех в этом действии.

Действия персонажа сводятся к трем основным типам:

- Броски атаки: бросьте, чтобы определить, преуспевает ли ваш персонаж при нападении на монстра или другого противника. Использование длинного меча против монстра, например, требует броска атаки.

- Проверки умений: бросьте, чтобы определить, успешно ли использует ваш персонаж умение. Использование умения Подъём, чтобы преодолеть стену, например, требует проверки умения.

- Проверки характеристик: бросьте, чтобы определить, преуспевает ли ваш персонаж при попытке сделать что-то такое, что не имеет отношения к умениям и навыкам. Попытка выбить дверь, например, требует проверки Силы.

Чтобы определить, успешно ли любое из этих действий, следуйте следующей последовательности:

1. Бросьте d20.
2. Добавьте любые уместные модификаторы.
3. Сравните результат с целевым числом.

Если результат равен или превышает целевое число, действие успешно. Результат меньше целевого числа указывает на то, что действие терпит неудачу. Целевые числа, также названные Уровнем Сложности (или УС) различны для различных задач или действий. Некоторые из них определены непосредственно действием и установлены в правилах, а другие определяются Мастером. Для большего количества деталей, см. Главу 7.

Разнообразие П&Д

Первичное проявление П&Д основано на ролевой игре П&Д. Это то, с чего всё началось, и ролевая игра после 30 лет до сих пор остаётся сильной. Это проявление представлено в трех основных книгах правил (Руководство Игрока, Руководство Мастера Подземелий и Руководство Монстров) и множестве приложений и принадлежностей, которые расширяют мир П&Д. Эта книга Для Чайников сфокусирована на опыте ролевой игры и попытке всё ясно рассказать и более легко войти в игру. Но существуют и другие проявления П&Д. Вот некоторые из них:

- П&Д миниатюры: официальные П&Д цветные пластмассовые миниатюры, доступные для использования в ролевых играх. Широкий выбор самых популярных П&Д существ может быть найден в случайным образом укомплектованных бустерах – от персонажей-героев до монстров типа медвежухов, майндфлаеров, бихолдеров и других. Эти миниатюрные фигуры могут также использоваться и в других играх, типа соревнований один-на-один, где игроки создают команды П&Д персонажей и существ, чтобы бросить вызов друг другу.

Если вас интересует эта концепция (которая возвращается к корням П&Д), ищите Стартовые Наборы П&Д Миниатюр и Бустеры.

- П&Д романы: Волшебники Побережья издают серии фэнтези-романов по мирам П&Д. Некоторые из самых популярных серий включают набор романов по ЗАБЫТЫМ КОРОЛЕВСТВАМ и кампании ДРЭГОНЛЭНС и др.

- Журнал Дракон и Журнал Подземелья: Издательство Paizo, в сотрудничестве с Волшебниками Побережья, издает два ежемесячных журнала, посвященные игре П&Д. Журнал Дракон обеспечивает перспективу игроку в его хобби, предлагая новые варианты игр.

Предполагалось, что это будет ежемесячное приложение, полное новых навыков, заклинаний и волшебных предметов, а так же новых рас персонажей игрока и престиж-классов и тонны ролевых и тактических советов. Периодический компаньон, Журнал Подземелья является ежемесячным ресурсом для Мастеров. Он содержит советы для МИ, подземелья и готовые-к-игре приключения, которые могут быть внедрены в любую П&Д кампанию. Эти журналы должны иметь все серьёзные игроки МИ. Вы можете больше узнать об этих журналах в Интернете по адресу www.paizo.com.

- Компьютерные и приставочные игры: вы могли бы быть более знакомы с П&Д через компьютерные и видео игры, которые были выпущены за эти годы. Компьютерная игровая индустрия родилась из настольных ролевых игр, и сегодня Atari продолжает издавать лицензированные игры в мирах П&Д. Популярные названия включают Врата Балдура, Ночи Средизимья и Храм Элементного Зла и ещё большее количество игр для приставок и компьютеров находится в разработке.

Присоединение к П&Д Игре

Лучший способ узнать, как играть в П&Д состоит в том, чтобы просто сыграть в игру. Если вы знаете других игроков, которые регулярно играют, эта книга обеспечит вас всем необходимым для присоединения к существующей игре. Готовые-к-игре персонажи в Главах 3, 4, 5 и 6 - полностью сформированные и экипированные персонажи 1-ого уровня готовые к их первому приключению. Если вы хотите присоединиться к высокоуровневой игре, в Главе 9 представлены одни из таких персонажей - на 4-ом и 8-ом уровне.

Если у вас нет возможности присоединиться к существующей игровой группе, вы должны будете собрать её сами. Глава 9 обсуждает организацию вашей собственной группы.

Присоединяетесь ли вы к существующей группе или организуете свою, мы рекомендуем вам сделать это. Каждый день промедления означает, что вы пропускаете возможность получить удовольствие от П&Д.

Лучшее место для начала

Есть ли ещё хорошие пути для начала игры в П&Д кроме этой книги Для Чайников? Ну, что ж, мы написали эту книгу, чтобы она служила прекрасной отправной точкой, как если бы это был совершенный компаньон по полноценной П&Д игре. Не бойтесь начать играть, используя эту книгу.

Однако, однажды вам будет нужно приобрести одну из П&Д игр. Если вы новичок и плохо знакомы с концепцией ролевых игр, мы настоятельно советуем купить Основную Игру П&Д. Этот набор включает игровые кубики, универсальные поля сражений, миниатюры и готовые-к-игре персонажи.

Эта книга Для Чайников станет прекрасным компаньоном в обучении игры в Основную Игру.

Если у вас небольшой опыт и немного знаний о П&Д или подобных играх, вы можете переходить к основным книгам правил. Эта троица знаний включает Руководства Игрока, Руководство Мастера Подземелий и Руководство Монстров.

Эти издания доступны в магазинах хобби-игр и книжных магазинах, а с этой книгой Для Чайников вам не составит труда их изучить. Если вы пошли этим путём, вам будет необходимо купить набор игровых кубиков, потому что к книгам они не прилагаются.

Если Вы предпочитаете приобрести опыт в П&Д играх через более соревновательные проявления П&Д, обратите внимание на Стартовый Набор П&Д Миниатюр. Он включает кубики и правила создания боевых групп из П&Д существ и героев, а также содержит представляет открытую (?) версию основной механики П&Д игры. Главное в П&Д то, что если вы поймёте основы, вы сможете играть и в соревновательную версию игры, и в кооперативное ролевое приключение.

Глава 2

Ваш Первый Персонаж

В этой главе

- П&Д персонажа игрока
- игра за персонажа
- выбор типа персонажа, которым вы хотите играть

Ваш способ общения с фантастическими П&Д приключениями - ваш персонаж игрока (также называемый ПИ). Подобно герою романа, звезде кино или персонажу в компьютерной игре, ваш ПИ (наряду с другими ПИ в вашей приключенческой партии, управляемыми другими игроками) находится в центре всех действий. Однако, в отличие от героев романов, кино или даже компьютерных игр, ПИ может делать всё что хочет. Вы определяете курс каждого приключения посредством действий вашего персонажа и единственный предел - ваше собственное воображение.

В этой главе, мы исследуем основы того, что делает П&Д персонажа таким привлекательным. От игровой статистики до рас и классовых способностей, [this chapter provides an overview so that you can get a handle on the character you're going to play.](#)

Всё это в преддверии выбора одного из готовых-к-игре персонажей, представленных в Главах 3-6. В этих главах мы сделали всю работу по созданию персонажей так, чтобы вы смогли потратить время и ознакомиться со всеми концепциями игры. Позже в книге, мы пройдемся по всему процессу создания персонажа так, чтобы вы могли использовать эту книгу и основные книги правил, для создания вашего собственного персонажа с нуля.

Определение Вашего Персонажа

П&Д персонаж живет в древнее время, в мире очень похожем на наше средневековье, когда рыцари и замки были распространены по всей земле. Вообразите такое место, где магия действительно работает, а в темноте, за пределами света от камина, бродят драконы. Ваш персонаж мог бы быть сильным воином или ловким жуликом, мудрым клириком или харизматическим колдуном. Каждый день, ваш персонаж исследует неизвестные места в поисках монстров, чтобы их убивать и наживаться на сокровищах. Каждое приключение, которое переживает ваш персонаж, делает его или ее немного более мощным, немного более известным и немного более богатым.

П&Д - игра, и поэтому вам необходимо как-то выразить и описать вашего персонажа в контексте мира игры. Ваш воин, например, мог бы быть "чрезвычайно силен, но не слишком ярок" и такие характеристики должны быть переведены в игровые термины. Следующие секции обеспечивают краткий обзор вещей, которые вы найдете на вашем листе персонажа - запись игровой статистики вашего персонажа.

Имя

Каждый великий персонаж имеет великое имя. Вы можете придумать имя ещё до создания персонажа, а можете определиться с ним во время определения игровой статистики вашего персонажа. Великие имена будоражат память. Они должны соответствовать истории и миру, в котором живёт персонаж.

Джон Сэвидж - отличное имя для персонажа в шпионском триллере в современном мире, но оно не подходит для персонажа в П&Д фэнтези-мире.

Персонажи, представленные для вашего использования в Главах 3, 4, 5 и 6 уже имеют имена. Глава 2 Руководства Игрока также вносит в список типовых имён, основанные на расе. Это хорошие отправные точки для того, чтобы начать с нуля создавать своего собственного персонажа (которые мы обсудим в части II).

Раса

В мире фэнтези П&Д, люди не единственная интеллектуальная раса. Другие интеллектуальные расы разделяют их приключения, и ваш персонаж может принадлежать любой из них. Для начала, мы представляем только несколько из

возможных рас, из которых вы могли бы выбрать. Руководство Игрока имеет дополнительные расы, которые делают великими персонажей игрока.

Эти расы основаны на мифах и легендах, и подобны вымышленным расам, которые населяют много популярных фэнтези-миров. Для П&Д, расы, с которых мы начинаем - люди, дварфы, эльфы и хоббиты. Более детальная информация относительно рас персонажа может быть найдена в Главе 13. Вот быстрый взгляд на выгоды каждой расы:

- Люди: это точно такие же люди как вы и мы. Они приспособляемы, гибки и чрезвычайно честлюбивы. По сравнению с другими расами, люди живут относительно мало. В терминах игры, люди получают дополнительный навык и четыре дополнительных умения, отражающих их естественные тенденции.

- Дварфы: члены этой расы искренни и упрямы, ростом около 4.5 фт, но крепко сбитые и чрезвычайно широкоплечие. Они имеют сильную привязанность к горам и скалистым местам. Они могут жить более 400 лет. В терминах игры, дварфы получают +2 к Телосложению и +2 к Обаянию (см. секцию «Очки Характеристик», позже в этой главе). Они также получают бонус против яда, заклинаний и волшебных эффектов. Дварфы также имеют зрение в темноте - способность видеть в темноте на 60 фт.

- Эльфы: Эльфы имеют сильную связь с природой, особенно с лесной местностью. Они могут жить более 700 лет. Известные своим мастерством в песнях и магии, эльфы проявляют тягу к магическим искусствам и знаниям. Их рост достигает 5.5 футов и они кажутся изящными и хрупкими.

Эльфы получают +2 к Ловкости и -2 к Телосложению (см. секцию «Очки Характеристик», позже в этой главе). Они имеют иммунитет эффектам сна и получают бонус против заклинаний очарования. Эльфы имеют зрение в сумерках и расовый бонус к умениям Слушать, Поиск и Обнаружение (см. секцию "Умения", позже в этой главе).

- Хоббиты: члены этой расы - умный и способные - намного больше, чем может показать их небольшой рост. Обычно они ростом 3 фт, со слабой мускулатурой, что не мешает им быть спортивными и выносливыми. Любопытные и, обычно, смелые, хоббиты любят узнавать что-то новое. Они имеют тенденцию жить добрых 100 лет. Хоббиты получают +2 к Ловкости и -2 к Силе, что отражает их небольшой рост. Они также получают бонус к проверкам Лазить, Прыжки, Слушать и Двигаться Тихо (см. секцию "Умения"), так же как и бонус ко всем спасброскам из-за их бесстрашия и способности избегать повреждения.

Класс

В дополнение к имени вашего персонажа (возможно Регдар) и расе (человек, например), вашего персонажа легко узнать по его или её классу. Класс - это разновидность профессии или призвания. Он определяет, какую роль играет персонаж в приключениях партии. В этой книге для вашего использования мы представляем четыре из самых популярных П&Д классов. Больше их количество может быть найдено в Руководстве Игрока.

Четыре основных класса - воин, жулик, колдун и клирик. Более детальная информация относительно классов персонажа может быть найдена в Главе 11. Вот - быстрый обзор каждого класса:

- Воины: эти персонажи - воины, с исключительными боевыми способностями и умениями оружия. Никто не убивает монстров и не стоит в авангарде партии лучше воина.

- Жулики: члены этого класса для прохождения подземелий полагаются на уловки, хитрости и незаметность. Жулик прекрасно подходит для открывания запертых дверей, разведки, шпионажа и нападения из тени.

- Колдуны: это заклинатели, обращающиеся к мощным волшебным заклинаниям, чтобы бороться с монстрами и защищать своих товарищей по команде. Колдуны должны избегать прямого боя, но сила, которую они приносят в приключение, делает их достойными членами любой партии.

- Клирики: эти персонажи сосредотачивают энергию божественной магии на чтение лечащих и защитных заклинаний. Также клирик хороший воин второй линии; он мог бы быть одним из наиболее универсальных членов партии.

Так что, ваш персонаж мог бы быть Регдаром - человеческим воином, например.

Уровень и Очки Опыта

Уровень – относительное описание силы вашего персонажа. Персонаж 10-ого уровня, например, более мощен и способен принимать более жёсткие вызовы, чем персонаж 5-ого уровня. С каждым новым уровнем, которого достигает ваш персонаж, он или она становятся более мощными и способными. Ваш персонаж начинает игру на 1-ом уровне.

Очки опыта (ОО) - числовая мера личных достижений вашего персонажа. Ваш персонаж зарабатывает ОО, нанося поражение противникам и преодолевая препятствия. Когда общее количество ОО вашего персонажа достигает различных отметок, он или она получают новые уровни. Имея 0 ОО, например, ваш персонаж на 1-ом уровне. Имея 1000 ОО ваш персонаж достигает 2-ого уровня. Больше информации относительно ОО и уровней может быть найдено в Главе 18.

Очки Характеристик

Первичное выражение вашего персонажа в терминах игры начинается с его или ее очков характеристик. Каждый П&Д персонаж определен шестью характеристиками - Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Обаяние. (См. Главу 12 для дополнительной информации.) Каждая характеристика получает число, которое определяет насколько хорош будет ваш персонаж в решении различных задач в игре.

Средний счет для обычных людей в П&Д мире - 10 или 11. ПИ - герои, и поэтому они лучше обычного народа. Средний счет характеристики для ПИ - 12 или 13.

Во время создания персонажа вы можете получить числа от 3 (ужасный счет) до 18 (превосходный счет). Персонажи, представленные для вашего использования в Главах 3-6 уже имеют оценку характеристик и другую статистику, так что вы можете немедленно начать играть.

Специальные способности

Если это не стало ясно до сих пор, ваш ПИ - специфичен. Он или она стоят выше нормальных людей и становятся героям. Также, ваш персонаж имеет специальные способности. Они могут базироваться на классе вашего персонажа или расе, или привязаны к некоторым навыкам, которые вы выбрали.

Например, Регдар-воин взял навык Могучий Удар. Это обеспечивает его специальной способностью уменьшить эффективность его броска атаки, чтобы увеличить ущерб, который он наносит при успешной атаке. Другой пример специальной способности – способность Веллина-колдуна читать тайные заклинания.

Ключевая статистика

Ваш персонаж имеет множество ключевых статистических данных, к которым Вы обратитесь много раз во время игры. Они указаны в правом верхнем углу готовых-к-игре листов персонажа, представленных в Главах 3-6. Больше деталей относительно того, как использовать эти статистические данные можно найти в Главе 7. Вот - быстрый обзор этих статистических данных:

- Модификатор инициативы: Этот модификатор используется для определения очерёдности ходов в бою.

- Скорость: Это число показывает, как далеко ваш персонаж может двигаться за один раунд.

- Атака и модификаторы ущерба: Эти числа связаны с выбранным оружием вашего персонажа и показывают, что вы должны выбросить, чтобы напасть на противника, и сколько ущерба наносит ваш персонаж при успешной атаке.

- Класс Защиты (или КЗ): Эта число, которое должен выбросить противник, чтобы поразить вашего персонажа в течение боя.

- Очки Жизни (или ОЖ): Это число определяет, какое количество ущерба может выдержать ваш персонаж прежде, чем его убьют. Когда ваш характер исчерпывает все ОЖ, он или она побеждены.

Навыки

Навыки обеспечивают специальные бонусы или способности вашему персонажу. Иногда навык обеспечивает полностью новую силу для вашего характера. Другие навыки улучшают силы, которые ваш персонаж уже имеет. Готовым-к-игре

персонажам в Главах 3-6 уже выбраны навыки. За дополнительной информацией о выборе ваших собственных навыков, см. Главу 14.

Умения

Умения представляют обучение и образование, которые ваш персонаж имеет вне боя и заклинательные свойства к его или её классу. В зависимости от вашего класса персонажа, ваш персонаж будет иметь большее или меньшее количество умений для использования. Жулики, например, получают большое количество очков для покупки и улучшения умений. Воины, с другой стороны, не слишком заботятся об обучении, и поэтому получают намного меньше очков умений.

Для готовых-к-игре персонажей, представленных в Главах 3-6 умения были уже отобраны. Дополнительная информация относительно умений может быть найдена в Главе 15.

Снаряжение

Каждый П&Д персонаж должен быть хорошо подготовлен к авантюрной жизни. Это отражено не только в классе, навыках и умениях, которые персонаж имеет, но и в его снаряжении. От оружия и брони до рациона, спальных мешков и веревок, факелов, кремня и огнива, и рюкзаков, чтобы всё это носить; никакой авантюрист не пойдёт голым в подземелье.

Для готовых-к-игре персонажей, представленных в Главах 3-6, снаряжение уже подобрано. Дополнительная информация относительно приключенческого снаряжения может быть найдена в Главе 16.

Заклинания

Персонажи в заклинательном классе обладают заклинаниями. В этой книге, заклинательные классы, которые мы рассматриваем - колдун (тайный заклинатель) и клирик (божественный заклинатель). Руководство Игрока представляет другие варианты заклинательных классов.

Заклинание - одноразовый волшебный эффект. Некоторые заклинания наносят ущерб или отдельному противнику или группе противников. Другие заклинания излечивают компаньонов, которые были ранены в бою. Есть все виды заклинаний с различными видами волшебных эффектов.

Колдун (один из заклинательных классов персонажей, представленных в этой книге) читает тайные заклинания. Тайные заклинания имеют тенденцию быть наступательными по своей природе. Клирики (другой заклинательный класс в этой книге) читает божественные заклинания.

Божественные заклинания имеют тенденцию быть помогающими и защитными по своей природе, обеспечивая лечение или эффекты, которые улучшают показатели персонажей или приносят другую пользу партии.

Для готовых-к-игре заклинателей, представленных в Главах 5 и 6, заклинания уже отобраны. Дополнительная информация относительно заклинаний может быть найдена в Главе 17.

Игра За Вашего Персонажа

Как заявлено ранее в этой главе, путь посредством которого вы соединяетесь с П&Д миром - это ваш ПИ. Ваш персонаж - ваши глаза и уши в фэнтези-мире, так же как ваши руки и ноги. Вы можете взаимодействовать с миром, который описывает ваш МИ, любым способом посредством вашего персонажа.

Единственный предел - ваше воображение и, иногда, то, как хорошо вы бросаете игровые кубики. Следующие секции расскажут вам о том, как получить больше от вашего персонажа.

Ходы

Когда вы вошли в игру, легко следить только за теми событиями, которые происходят в течение боя и в других драматических ситуациях именно с вами (типа, когда имеете дело с ловушкой или препятствием). Пробуйте не забыть, что есть и другие люди, играющие с вами. Когда вы действительно входите в роль и в игру, вы можете иметь тенденцию сосредотачивать всё внимание МИ на себе. Не надо этого делать! Позвольте каждому игроку сделать свой ход, поговорить с МИ, задать

вопросы или описать то, что его или её персонаж хочет сделать. Это честно и делает работу над игрой намного лучше. Кроме того, большая часть удовольствия происходит от наблюдения того, как думают другие игроки, и как они реагируют на действия их персонажа.

Во время боёв каждый игрок делает инициативный бросок, чтобы определить очерёдность игры. Мы рассмотрим инициативу и игровой процесс более детально в Главе 7.

Отыгрывание

П&Д - ролевая игра. Это означает, что ваш персонаж - намного больше, чем просто набор игровой статистики (хотя это тоже немаловажная часть игры). Возьмите эти статистические данные и придайте индивидуальность вашему персонажу. Помните, что ваш персонаж - герой и часть команды, а в остальном, дайте волю вашей фантазии. Что за причуды, и какие особенности будут у вашего персонажа - зависит от вас.



Игроки - это не персонажи

Всегда имейте в виду, что вы и ваш персонаж - два разных человека. Как игрок вы знаете то, что не знает ваш персонаж. Ваш персонаж не должен знать то, что надо сделать бросок кубика или другие вещи, который не составляет его или её "знание персонажа". Персонажи никогда не говорят о Класе Защиты или очках жизни или очках характеристик. Они могут обсудить качество их брони, их общее здоровье и их сравнительные силы и слабости, но не механику игры.

Убедитесь, что МИ и другие игроки знают, когда вы говорите за вашего персонажа, а когда за себя. Когда вы помните различие между вами как игроком и персонажем, каждый может получить больше удовольствия от отыгрывания.

Хороший МИ может сказать в течение игры, "Вы не знаете, что" или "Вы не думали бы об этом, " подразумевая, что вы путаете знание игрока со знанием персонажа. Хорошие игроки учатся избегать этого типа проблемы.

Игроки не махают мечами, не читают заклинания, не разоружают ловушки и не умирают, борясь с монстрами. Персонажи, с другой стороны, в течение типичного приключения делают всё это и даже больше.

П&Д - игра. Получайте от неё удовольствие. Вам не надо использовать забавные голоса или акценты, или что-то типа того. Просто определите, как ваш персонаж действовал бы в любой данной ситуации, и ведите себя соответственно по ходу приключения. В скором времени ваш персонаж разовьёт свою собственную индивидуальность и игра, в свою очередь, обретёт жизнь, которая сделает каждую сессию весёлой.

Ваше Воображение - Предел

В дополнение к атакам, броскам заклинаний и использованию умений, персонажи могут сделать все виды вещей. Единственный предел тому, что персонаж может сделать - воображение игрока и судейство МИ. В зависимости от ситуации, ваш персонаж мог бы разнести шкаф, чтобы найти секретное отделение, сделать веревку из простыней или попробовать сделать ловушку в мастерской злого волшебника. МИ решает, сработает ли ваша идея или нет, иногда попросив сделать бросок кубика, чтобы определить результат действия.

Выбор Вашего Персонажа

Более ранние секции в этой главе охватывают основы. После того, как вы разберётесь в основном материале, выберите вашего собственного персонажа из представленных в следующих четырёх главах. Нет никакого правильного или неправильного способа выбрать персонажа. Вам могло бы понравиться изображение персонажа, и вы решили бы сыграть за него, потому что он или она выглядит крутым и героическим. Вы можете захотеть поиграть за определенный класс и/или расу. Конечно, вы должны прочитать весь материал, но в конце, следуйте своему желанию и выберите персонажа, который вам больше всего нравится. Вот - некоторые рекомендации:

- Воины: Вы хотите играть за воина, если вам нравится быть в гуще боя. Воины всегда смогут что-нибудь сделать, независимо от того, какой вызов стоит перед ними. Воины также среди самых легких для игры персонажей, потому что они делают одну вещь, и они делают её хорошо - они сражаются. Если вы хотите играть за воина, обратитесь к Главе 3 и выберете одного из готовых-к-игре воинов, представленных там.

- Жулики: Вы хотите играть за жулика, если вам нравится быть скрытными и хитрыми. Жулики имеют множество умений, и они превосходят других при проведении скрытых атак против врагов. Жулики имеют несколько больше вариантов, чем у воинов, что делает их немного более сложным в отыгрывании, но всё равно это хороший выбор для плохо знакомых с игрой и П&Д понятиями. Если вы хотите играть за жулика, обратитесь к Главе 4, и выберете одного из готовых-к-игре жуликов, представленных там.

- Колдуны: Вы хотите играть за колдуна, если вам интересно читать невероятные заклинания. Колдуны читают тайные заклинания, которые наносят ущерб или защищают партию. Колдунов отыгрывать тяжелее, чем воинов или жуликов из-за небольшой сложности профессии заклинателя, но награда, за хорошую игру может быть очень большой. Если вы хотите играть за колдуна, обратитесь к Главе 5, и выберете одного из готовых-к-игре колдунов, представленных там.

- Клирики: Вы хотите играть за клирика, если чтение заклинаний, ближний бой и помощь другим – ваша стезя. Клирики читают защитные и другие полезные божественные заклинания, которые стимулируют партию. Кроме того, они могут сражаться рядом с воинами, когда монстры становятся очень агрессивными. Если вы хотите играть за клирика, обратитесь к Главе 6, и выберете одного из готовых-к-игре клириков, представленных там.

Создание вашего собственного персонажа

Мы рекомендуем начать с использования одного из готовых-к-игре персонажей. Это позволит вам правильно вступить в игру и насладиться ей без большой подготовительной работы. Однако, одна из больших радостей П&Д игры, это создание вашего собственного персонажа и наблюдение за его или её развитием и ростом в течение длинной и интересной кампании.

Когда вы будете готовы создать вашего собственного персонажа с самого начала, информация из части II проведёт вас через процесс использования Руководства Игрока, чтобы сделать именно того персонажа, за которого вы хотите играть.

Глава 3

Начиная Как Воин

В этой главе

- Понимание класса воина
- Исследование, кто должен играть за воина
- Как играть за воина
- Встречайте четырех готовых-к-игре воинов

Воин - наиболее существенный П&Д персонаж. Как подразумевает название класса, воин имеет лучшие способности к ведению боя. Воин обычно имеет хороший показатель Силы, чтобы лучше использовать оружие ближнего боя, типа мечей и секир. Хороший показатель Ловкости помогает использовать воину оружие дальнего боя, типа луков, а так же влияет на его или её Класс Защиты.

Воины могут использовать любой вид брони, щитов и большинство видов оружия без штрафа.

Они обучены всем типам боя.

Ваш персонаж может взять любой подход к классу воина. Он мог бы быть странствующим рыцарем, чемпионом короля или элитным солдатом. Она могла бы быть наемником, налётчиком или головорезом. Некоторые воины используют их умения, чтобы нести добро в мир, в то время как другие интересуются только личной выгодой.

Некоторые воины поднимают меч, чтобы защитить свою жизнь на ферме. Получает ли воин формальное обучение в армии или местной милиции, или он самоучка, но боями доказано, что он всегда стоит в передовой линии любой партии. Воин обеспечивает боевое мастерство, высокие очки жизни и хорошую защиту партии. В поддержку он ищет магическую помощь, лечение и разведывательные навыки своих товарищей. Как часть команды, воин защищает других членов партии и сражается, чтобы нанести поражение жёстким противникам. Другими словами, работа воина - сражаться.

В этой главе мы дадим маленький совет тем, кто мог бы захотеть играть за воина как за него играть, если вы выбрали этот путь. Остальная часть главы содержит четыре готовых-к-игре персонажа-воина, которых вы можете использовать.

Кто Должен Играть за Воина?

Воин - это один из самых легких, наиболее прямых персонажей для игры.

Любой, кто плохо знаком с концепцией П&Д, и ролевыми играми мог бы захотеть начать играть с воина. Если вы думаете, что быть в центре большинства боевых столкновений это ваша стезя, или если вам нравится идея игры за физически мощного персонажа, то воин - класс для вас.

Каждая партия нуждается по крайней мере в одном воине. В партии из четырёх человек, крепкий воин - путь к успеху. В партии из пяти или шести участников, два воина действительно обеспечивают атаку и делают приключение намного более лёгким.

Как Играть за Воина

Воин делает одну вещь, и он или она делают её хорошо. Бой - хлеб и масло воина, поэтому, если вы играете за воина, вы должны быть готовы участвовать в сражении всякий раз, когда появляются монстры или другие противники. Ориентированный на ближний бой воин (воин, который использует оружие ближнего боя, типа мечей), хочет встать лицом к лицу с врагом, и обычно хочет выбрать самого жёсткого противника. Ориентированный на дальний бой воин (воин, который использует оружие дальнего боя, типа луков) хочет напасть на противников с расстояния, по крайней мере, на первые несколько раундов сражения. Однако, воин-стрелок должен всегда иметь, по крайней мере, некоторый навык с оружием ближнего боя, потому что очень немногих противников будут долго стоять на расстоянии с которого можно в них стрелять. И когда они врываются в ваш строй совсем неплохо иметь второе оружие (скажем, длинный меч) для защиты.

Воины должны быть храбрыми и рослыми, бесстрашными и героическими. Позже, вы можете играть за любого вида воина, за которого вы хотите, но начать

лучше с проверенных основ. Воины живут ради острых ощущений боя и волнительных приключений. И горе любому злу, которое, пересекает их дорогу!

Получайте удовольствие от идеи быть машиной смерти, боевым экспертом и мастером оружия. Вот портфолио воина и вы должны это всё отыграть. Однако это не подразумевает, что вы не должны играть остроумно и находчиво.

Если ваш воин вслепую мчится в бой и его убивают, то остальная часть вашей команды окажется под реальной угрозой. Будьте осторожны, но не слишком. Прежде всего, будьте героем.

Выбирая Воина

Остальная часть этой главы описывает четырёх готовых-к-игре персонажей-воинов:

- Регдар – человек, мужчина, которому нет равных в ближнем бою, с его мощным великим мечом.
- Бренна – человек, женщина, которая также владеет великим мечом.
- Тордек – дварф, мужчина, который использует дварфийскую боевую секиру.
- Курайон – мужчина, эльф, который предпочитает дальний бой с его большим луком, хотя он достаёт свой длинный меч тогда, когда он должен сражаться в ближнем бою.

Любой из этих персонажей великий воин и достойный член любой партии. Выберите того, кто больше вам нравится, а затем обратитесь к Главе 7 для быстрого обзора игрового процесса.

Регдар, Человек-Воин

Регдар - чемпион добра, посвящающий свой могущественный меч служению правосудия. Он странствует для того, чтобы уничтожать зло и получать умения опыт, который он может использовать в его крестовом походе. Из всего оружия, которое он учился использовать, Регдар предпочитает его великий меч, даже при том, что он требует использования двух рук, и, таким образом, Регдар не может использовать щит. Работа Регдара в команде – убийство монстров и защита его товарищей по команде.

Специальные Способности

Разрубание: Один раз за раунд, если вы убиваете противника вашим великим мечом, вы можете немедленно атаковать другого противника, если он стоит рядом с вами.

Могучий Удар: Если вы желаете, прежде, чем вы нападаете, вы можете взять штраф к броску атаки -1. При попадании вы нанесёте на 2 очка урона больше.

Инициатива + 1: В начале боя, персонаж с самой высокой проверкой инициативы будет ходить первым.

Скорость 4: Вы можете переместиться на 4 квадрата за ход.

Класс Защиты 15: Противники должны выбросить это число или лучше, чтобы поразить вас.

Очки Жизни 12: Если вы исчерпаете очки жизни, вы побеждены.

Великий меч d20+4, Урон 2d6+3; Короткий Лук d20+2, Урон d6

Когда вы нападаете, решите, какое оружие вы собираетесь использовать. Затем бросьте двадцатигранный кубик и добавьте бонус. Если результат равен или выше Класса Защиты противника, вы поражаете его. Бросьте другой кубик, какой внесён в описание урона. Урон уменьшает очки жизни противника.

Умения

Когда вы используете умения, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, смотря, что говорит умение. Если вы выбросили достаточно высокий результат, вы преуспеваете. МИ знает, какой результат вы должны выбросить.

Дипломатия d20+1: Используйте это умение, чтобы убеждать других.

Спрятаться d20+3: Используйте это умение, чтобы скрыть себя так, чтобы другие не могли вас увидеть.

Слух d20-1: Используйте это умение, чтобы услышать противников с другой стороны двери подземелья.

Двигаться Тихо d20+3: Используйте это умение, чтобы красться.

Поиск d20: Используйте это умение, чтобы определить местонахождение секретных дверей и скрытого сокровища.

Обнаружение d20-1: Используйте это умение, чтобы заметить противников, скрывающихся в тенях.

Спасброски

Когда вы делаете спасбросок, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, как показано.

Стойкость d20+4: сопротивление яду, ошеломляющим и подобным эффектам.

Рефлекс d20+1: избегание ловушек, дыхания дракона и подобных опасностей.

Воля d20-1: сопротивление ментальным атакам.

Броня

Регдар носит кольчугу.

Оружие и Снаряжение

Регдар носит великий меч, короткий лук, 20 стрел, рюкзак, 10 факелов и кремь и огниво.

Регдар

Раса: Человек

Класс: Воин

Уровень: 1-ый

Мировоззрение: Добрый

Счёт Характеристик Счет Бонусов*

СИЛА 15+2 Бонус применяется к атакам мечом и ущербу, вышибанию дверей.

ЛОВКОСТЬ 12+1 Бонус применяется к КЗ, атакам луком, спасброскам по Рефлексу, проверкам умений

Спрятаться и Двигаться Тихо.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 14+2 бонус применяется к ОЖ, спасброскам по Стойкости.

ИНТЕЛЛЕКТ 10+0 Бонус применяется к умению Поиска.

МУДРОСТЬ 8 - 1 Штраф применяется спасброску по Воле, умениям Слух и Обнаружение.

ОБАЯНИЕ 13 +1 Бонус применяется к умению Дипломатия.

* Бонусы и штрафы уже были рассчитаны для вашей статистики.

Навыки

Разрубание, Могучий Удар: См. Специальные Способности.

Концентрация на Оружии (Великий меч): +1 к атаке, уже внесено в статистику.

Золото (гр) 00

Бренна, Человек-Воин

Бренна упивается боем и острыми ощущениями от убийства злых монстров. Она жаждет адреналина и схваток, которые проверяют ее навыки и храбрость. Бренна владеет мощным великим мечом, а также у неё всегда наготове несколько кинжалов, когда необходимо применить оружие дальнего боя. Работа Бренны в команде - уничтожение монстров и защита её товарищей по команде.

Специальные Способности

Разрубание: Один раз за раунд, если вы убиваете противника вашим великим мечом, вы можете немедленно атаковать другого противника, если он стоит рядом с вами.

Могучий Удар: Если вы желаете, прежде, чем вы нападаете, вы можете взять штраф к броску атаки -1. При попадании вы нанесёте на 2 очка ущерба больше.

Инициатива + 1: В начале боя, персонаж с самой высокой проверкой инициативы будет ходить первым.

Скорость 6: Вы можете переместиться на 6 квадратов за ход.

Класс Защиты 15: Противники должны выбросить это число или лучше, чтобы поразить вас.

Очки Жизни 11: Если вы исчерпаете очки жизни, вы побеждены.

Великий меч d20+4, Ущерб 2d6+3; Кинжал d20+2, Ущерб d4

Когда вы нападаете, решите, какое оружие вы собираетесь использовать. Затем бросьте двадцатигранный кубик и добавьте бонус. Если результат равен или выше Класса Защиты противника, вы поражаете его. Бросьте другой кубик, какой внесён в описание ущерба. Ущерб уменьшает очки жизни противника.

Умения

Когда вы используете умения, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, смотря, что говорит умение. Если вы выбросили достаточно высокий результат, вы преуспеваете. МИ знает, какой результат вы должны выбросить.

Дипломатия d20+1: Используйте это умение, чтобы убеждать других.

Прыжки d20+4: Используйте это умение, чтобы прыгать через ямы или заборы.

Слух d20-1: Используйте это умение, чтобы услышать противников с другой стороны двери подземелья.

Двигаться Тихо d20-1: Используйте это умение, чтобы красться.

Поиск d20: Используйте это умение, чтобы определить местонахождение секретных дверей и скрытого сокровища.

Обнаружение d20-1: Используйте это умение, чтобы заметить противников, скрывающихся в тенях.

Спасброски

Когда вы делаете спасбросок, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, как показано.

Стойкость d20+3: сопротивление яду, ошеломляющим и подобным эффектам.

Рефлекс d20+1: избегание ловушек, дыхания дракона и подобных опасностей.

Воля d20-1: сопротивление ментальным атакам.

Броня

Бренна носит кольчужную рубаху.

Оружие и Снаряжение

Бренна носит великий меч, 3 метательных кинжала, рюкзак, 10 факелов и кремь и огниво.

Бренна

Раса: Человек

Класс: Воин

Уровень: 1-ый

Мировоззрение: Нейтральный

Счёт Характеристики Счет Бонусов*

СИЛА 15+2 Бонус применяется к атакам мечом и ущербу, вышибанию дверей.

ЛОВКОСТЬ 12+1 Бонус применяется к КЗ, дальним атакам, спасброскам по Рефлексу, проверке Двигаться Тихо.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 13+1 бонус применяется к ОЖ, спасброскам по Стойкости.

ИНТЕЛЛЕКТ 10+0 Бонус применяется к умению Поиска.

МУДРОСТЬ 8-1 Штраф применяется спасброску по Воле, умениям Слух и Обнаружение.

ОБАЯНИЕ 14+2 Бонус применяется к умению Дипломатия.

* Бонусы и штрафы уже были рассчитаны для вашей статистики.

Навыки

Разрубание, Могучий Удар: См. Специальные Способности.

Концентрация на Оружии (Великий меч): +1 к атаке, уже внесено в статистику.

Золото (gp) 00

Тордек, Дварф-воин

Задача Тордека доказать самому себе что он воин клана. Он отказывается возвращаться на родину, пока он не сделает себе имя, которым его клан может гордиться. Он верит, что лучший способ достигнуть этого - сражения и приключения. Тордек в бою использует боевую секиру. Работа Тордека в команде – уничтожение монстров и защита товарищей по команде.

Могучий Удар: Если вы желаете, прежде, чем вы нападаете, вы можете взять штраф к броску атаки -1. При попадании вы нанесёте на 2 очка ущерба больше.

Инициатива + 1: В начале боя, персонаж с самой высокой проверкой инициативы будет ходить первым.

Скорость 4: Вы можете переместиться на 4 квадрата за ход.

Класс Защиты 17 (против великанов 21): Противники должны выбросить это число или лучше, чтобы поразить вас.

Очки Жизни 13: Если вы исчерпаете очки жизни, вы побеждены.

Дварфийская боевая секира d20+4, Ущерб d10+2; Короткий лук d20+2, Ущерб d6

Когда вы нападаете, решите, какое оружие вы собираетесь использовать. Затем бросьте двадцатигранный кубик и добавьте бонус. Если результат равен или выше Класса Защиты противника, вы поражаете его. Бросьте другой кубик, какой внесён в описание ущерба. Ущерб уменьшает очки жизни противника.

Умения

Когда вы используете умения, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, смотря, что говорит умение. Если вы выбросили достаточно высокий результат, вы преуспеваете. МИ знает, какой результат вы должны выбросить.

Запугивание d20+2: Используйте это умение для угрозы противнику, чтобы он отступил.

Прыжки d20: Используйте это умение, чтобы прыгать через ямы или заборы.

Слух d20-1: Используйте это умение, чтобы услышать противников с другой стороны двери подземелья.

Поиск d20: Используйте это умение, чтобы определить местонахождение секретных дверей и скрытого сокровища.

Обнаружение d20+1: Используйте это умение, чтобы заметить противников, скрывающихся в тенях.

Спасброски

Когда вы делаете спасбросок, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, как показано.

Стойкость d20+5: сопротивление яду, ошеломляющим и подобным эффектам.

Рефлекс d20+1: избегание ловушек, дыхания дракона и подобных опасностей.

Воля d20+1: сопротивление ментальным атакам.

Броня

Тордек носит кольчугу и тяжёлый деревянный щит.

Оружие и Снаряжение

Тордек носит дварфийскую боевую секиру, короткий лук, 20 стрел, рюкзак, 10 факелов и кремень и огниво.

Тордек

Раса: Дварф

Класс: Воин

Уровень: 1-ый

Мировоззрение: Нейтральный

Счёт Характеристики Счет Бонусов*

СИЛА 15+2 Бонус применяется к атакам секирой и ущербу, вышибанию дверей.

ЛОВКОСТЬ 13+1 Бонус применяется к КЗ, дальним атакам, спасброскам по Рефлексу.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 16+3 бонус применяется к ОЖ, спасброскам по Стойкости.

ИНТЕЛЛЕКТ 10+0 Бонус применяется к умению Поиска.

МУДРОСТЬ 12+1 Бонус применяется спасброску по Воле, умениям Слух и Обнаружение.

ОБАЯНИЕ 6-2 Штраф применяется к умению Запугивание.

* Бонусы и штрафы уже были рассчитаны для вашей статистики.

Подвиги

Могучий Удар: См. Специальные Способности.
Концентрация на Оружии (Дварфийская боевая секира): +1 к атаке, уже внесено в статистику.
Золото (gp) 00

Курайон, Эльф-Воин

Курайон стал авантюристом, чтобы удовлетворить его страсть к перемене мест. Он верит в выбранный путь и свободно путешествует от подземелья к подземелью в поисках приключений и славы. Курайон никогда не вступает в бой без его испытанного эльфийского большого лука и длинного меча. Работа Курайона в команде - уничтожение монстров и защита товарищей по команде.

Специальные Способности

Стрельба в Упор: Если вы проводите дальнюю атаку против противника в пределах 6 квадратов (30 фт) от вас, вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона. Таким образом, ваша атака из большого лука становится d20+6 с уроном d8 +1 при атаке противника в диапазоне до 6 квадратов.

Инициатива +3: В начале боя, персонаж с самой высокой проверкой инициативы будет ходить первым.

Скорость 4: Вы можете переместиться на 4 квадрата за ход.

Класс Защиты 17: Противники должны выбросить это число или лучше, чтобы поразить вас.

Очки Жизни 11: Если вы исчерпаете очки жизни, вы побеждены.

Длинный лук d20+5, Ущерб d8; Длинный меч d20+1, Ущерб d8+1

Когда вы нападаете, решите, какое оружие вы собираетесь использовать. Затем бросьте двадцатигранный кубик и добавьте бонус. Если результат равен или выше Класса Защиты противника, вы поражаете его. Бросьте другой кубик, какой внесён в описание ущерба. Ущерб уменьшает очки жизни противника.

Умения

Когда вы используете умения, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, смотря, что говорит умение. Если вы выбросили достаточно высокий результат, вы преуспеваете. МИ знает, какой результат вы должны выбросить.

Лазить d20+1: Используйте это умение, чтобы взобраться на утес или вылезть из ямы.

Запугивание d20-1: Используйте это умение для угрозы противнику, чтобы он отступил.

Слух d20+2: Используйте это умение, чтобы услышать противников с другой стороны двери подземелья.

Поиск d20+2: Используйте это умение, чтобы определить местонахождение секретных дверей и скрытого сокровища.

Обнаружение d20+5: Используйте это умение, чтобы заметить противников, скрывающихся в тенях.

Спасброски

Когда вы делаете спасбросок, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, как показано.

Стойкость d20+3: сопротивление яду, ошеломляющим и подобным эффектам.

Рефлекс d20+3: избегание ловушек, дыхания дракона и подобных опасностей.

Воля d20+1: сопротивление ментальным атакам.

Броня

Курайон носит эльфийскую кольчугу

Оружие и Снаряжение

Курайон носит длинный лук, длинный меч, 20 стрел и рюкзак.

Курайон

Раса: Эльф

Класс: Воин

Уровень: 1-ый

Мировоззрение: Добрый

Счёт Характеристик Счет Бонусов*

СИЛА 13+1 Бонус применяется к атакам мечом и ущербу, вышибанию дверей и умению лазить.

ЛОВКОСТЬ 17+3 Бонус применяется к КЗ, дальним атакам, спасброскам по Рефлексу.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 12+1 бонус применяется к ОЖ, спасброскам по Стойкости.

ИНТЕЛЛЕКТ 10+0 Бонус применяется к умению Поиска.

МУДРОСТЬ 12+1 Бонус применяется спасброску по Воле, умениям Слух и Обнаружение.

ОБАЯНИЕ 6-2 Штраф применяется к умению Запугивание.

* Бонусы и штрафы уже были рассчитаны для вашей статистики.

Подвиги

Выстрел в Упор: См. Специальные Способности.

Концентрация на Оружии (Длинный лук):): +1 к атаке, уже внесено в статистику.

Золото (gp) 00

Глава 4

Начиная Как Жулик

В этой главе

- Понимание класса жулика
- Исследование, кто должен играть за жулика
- Как играть за жулика
- Встречайте трёх готовых-к-игре жуликов

Жулик был частью П&Д с самого начала. В ранние дни, этот класс называли вором, но как персонажи игрока, жулики могут и должны быть намного больше, чем подразумевает это название.

Жулик - эксперт в использовании всех видов умений, и превосходящий других в скрытности, разведке и разоружении ловушек. Жулик обычно имеет хороший показатель Ловкости улучшающий его или её успех во многих из первичных навыков класса, а так же поддерживающий его или ее КЗ и дальние атаки.

Жулики могут использовать только легкую броню, простое оружие, рапиры и короткие луки. Использование более тяжелой брони, щитов или военного оружия накладывает штраф на атаки жулика и проверки. (Некоторые умения, типа Открыть Замок и Обезвредить Ловушку, требуют использования воровских инструментов, которые представляют из себя наборы, содержащие инструменты типа металлических штырьков, зажимов, пилочек, молоточков и отмычек.)

Ваш персонаж может применить любой подход к классу жулика. Он мог бы быть тайным вором, сладкоречивым обманщиком или элитным разведчиком. Она могла бы быть шпионом, головорезом или дипломатом. Все жулики универсальны, приспособляемы и находчивы.

Жулики занимаются авантюрами для того, чтобы получить то, что они хотят. Некоторые хотят информацию и опыт, другие воровства. Некоторые жулики ищут известность, другие позора. Многие смотрят на каждое приключение как на вызов - выяснить, как лучше всего избежать охраны, обойти ловушку или избежать тревоги. Роль жулика в партии зависит от его умений, которые знает персонаж. Как часть команды, жулик ищет возможности проводить дальние атаки, наносить удары из-за спины, а при использовании хитрости и уклонения, служить разведчиком партии.

В этой главе мы дадим маленький совет тем, кто мог бы захотеть играть за жулика как за него играть, если вы выбрали этот путь. Остальная часть главы содержит три готовых-к-игре персонажа-жулика, которых вы можете использовать.

Кто Должен Играть за Жулика?

Жулик не столь сильно настроен на один способ игры как воин, но этот класс даёт хорошую отправную точку для новых игроков, которые не боятся принимать различные решения в течение игры. Если вы любите решить загадки, или если вы хотите играть за персонажа, который является одинаково, квалифицированным, хитрым и скрытным, то жулик - класс для вас.

Каждая приключенческая партия нуждается в одном жулике. В партии из четырёх человек, квалифицированный жулик способствует успеху. В большей партии, один жулик все еще обеспечивает способность избегать или преодолевать ловушки и опасные препятствия. Наличие более одного жулика может стать массовым убийством, и вы теряете другие умения, в которых партия могла бы отчаянно нуждаться.

Как Играть за Жулика

Жулик имеет множество умений и способностей, которые делают его или её существенной частью любой команды. Незаметность и всесторонность - инструменты ремесла жулика, так что, если вы играете за жулика, вы должны быть готовы ко всему. Сражения - не первичная функция жулика. Жулики - разведчики партии, использующие умения, чтобы иметь дело с ловушками и запертыми дверями, а также, обычно, имеющие достаточно много других умений, чтобы быть мастером на все руки. Хотя небольшое количество ОЖ жулика и его бонусы атаки (по сравнению с воином) делают ближний бой более опасным для персонажа этого класса, но жулик имеет специальную скрытую атаку, которая может нанести невероятное количество ущерба

при успешном ударе. Умение жулика с оружием дальнего боя обычно позволяет ему или ей помогать партии, нападая на противников на расстоянии.

Жулики должны быть любопытны и смелы. Позже, вы можете играть за любого вида жулика, за которого вы хотите, но начать лучше с проверенных основ. Вы живете для острых ощущений. Вы ищете препятствия, чтобы их преодолевать, и вам просто необходимо открыть эту закрытую дверь, чтобы посмотреть, что ждет вас с другой стороны. И если вы можете собрать немного золота по пути, тем лучше!

Наслаждайтесь возможностью быть квалифицированным ловким и скрытным экспертом.

Используйте ваши умения и способности постоянно и получите награду. В то время как все жулики немного воры (а в некоторых случаях, много), кодекс приключенческой партии убеждает не красть у ваших товарищей по команде. В конце концов, каждому в команде необходимо научиться доверять друг другу, чтобы работать лучше всего, а жулик должен работать ещё сильнее, чтобы не быть причиной вражды и волнения в партии. Будьте любопытны и немного опрометчивы, но не слишком. Прежде всего - будьте героем.

Выбирая Жулика

Остальная часть этой главы описывает три готовых-к-игре персонажа-жулика:

- Кервин – человеческий мужчина, который прекрасно разбирается в закрытых дверях и размахивает рапирой с дикой энергией.

- Тень - человеческая женщина, которая использует хитрость как оружие и имеет хороший набор полезных умений.

- Лидда - женщина хоббит, которая быстро бежит, а удар из тени смертелен.

Любой из этих персонажей великий жулик и достойный член любой партии. Выберите того, кто больше вам нравится, а затем обратитесь к Главе 7 для быстрого обзора игрового процесса.

Кервин, Человек-Жулик

Кервин - добросердечный жулик с жадной приключений. Он смотрит на каждый поиск как на вызов, делающий его лучше и помогает его компаньонам, а если он зарабатывает немного золота по пути, еще лучше. Оружие Кервина - рапира, и клинок поет в его умелых руках. Работа Кервина в команде - различные хитрости, типа запертых дверей и ловушек.

Специальные Способности

Скрытая атака: В первом раунде боя, если вы нападаете на противника прежде, чем он начал действовать, вы наносите дополнительные +d6 повреждений. Или если вы флангируете противника (так, что вы и ваш союзник находитесь с противоположных сторон противника), вы наносите дополнительно +d6 повреждений. Скрытая атака не работает против нежити. Дальняя скрытая атака не работает на расстоянии более 6 квадратов (30 футов).

Инициатива +6: В начале боя, персонаж с самой высокой проверкой инициативы будет ходить первым.

Скорость 6: Вы можете переместиться на 6 квадратов за ход.

Класс Защиты 14: Противники должны выбросить это число или лучше, чтобы поразить вас.

Очки Жизни 8: Если вы исчерпаете очки жизни, вы побеждены.

Рапира d20+1, Ущерб d6+1; Короткий лук d20+2, Ущерб d6

Когда вы нападаете, решите, какое оружие вы собираетесь использовать. Затем бросьте двадцатигранный кубик и добавьте бонус. Если результат равен или выше Класса Защиты противника, вы поражаете его. Бросьте другой кубик, какой внесён в описание ущерба. Ущерб уменьшает очки жизни противника.

Умения

Когда вы используете умения, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, смотря, что говорит умение. Если вы выбросили достаточно высокий результат, вы преуспеваете. МИ знает, какой результат вы должны выбросить.

Дипломатия d20-1: Используйте это умение, чтобы убеждать других.

Обезвредить Ловушку d20+6: Используйте это умение, чтобы заблокировать или разоружить ловушку.

Лечение d20+2: Используйте это умение, чтобы стабилизировать умирающего компаньона.

Спрятаться d20+6: Используйте это умение, чтобы скрыть себя так, чтобы другие не могли вас увидеть.

Слух d20+5: Используйте это умение, чтобы слышать противников с другой стороны двери подземелья.

Двигаться Тихо d20+6: Используйте это умение, чтобы красться.

Открыть Замок d20+8: Используйте это умение, чтобы открывать замки.

Поиск d20+4: Используйте это умение, чтобы определить местонахождение секретных дверей и скрытого сокровища.

Обнаружение d20+5: Используйте это умение, чтобы заметить противников, скрывающихся в тенях.

Спасброски

Когда вы делаете спасбросок, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, как показано.

Стойкость d20+2: сопротивление яду, ошеломляющим и подобным эффектам.

Рефлекс d20+4: избегание ловушек, дыхания дракона и подобных опасностей.

Воля d20+1: сопротивление ментальным атакам.

Броня, Оружие и Снаряжение

Кервин носит кожаную броню и рапиру, короткий лук, 20 стрел, рюкзак, 10 факелов, кремь и огниво, и воровские инструменты.

Кервин

Раса: Человек

Класс: Жулик

Уровень: 1-ый

Мировоззрение: Добрый

Счёт Характеристики Счет Бонусов*

СИЛА 12+1 Бонус применяется к атакам рапирой и ущербу, вышибанию дверей.

ЛОВКОСТЬ 15+2 Бонус применяется к КЗ, дальним атакам, спасброскам по Рефлексу, умениям Спрятаться, Двигаться Тихо и Открыть замок.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 14+2 бонус применяется к ОЖ, спасброскам по Стойкости.

ИНТЕЛЛЕКТ 10+0 Бонус применяется к умениям Обезвредить Ловушку и Поиск.

МУДРОСТЬ 13+1 Бонус применяется спасброску по Воле, умениям Слух и Обнаружение.

ОБАЯНИЕ 8-1 Штраф применяется к умению Дипломатия.

* Бонусы и штрафы уже были рассчитаны для вашей статистики.

Навыки

Улучшенная Инициатива: вы имеете бонус +4 к вашей проверке инициативы.

Ловкие Пальцы: Вы имеете бонус +2 к проверке Обезвредить Ловушку и Открыть Замок.

Золото (gp) 00

Тень, Человек-Жулик

Тень «скользит» через каждое приключение с тихим намерением и внушительными умениями. Она очень сильно хочет преодолеть каждое препятствие и с нежностью относится к дорогим сокровищам. Она очень харизматична в отношениях с людьми и использует эту выгоду в своих интересах и интересах команды. Работа Тени в команде - обращение с хитрыми препятствиями типа запертых дверей и ловушек.

Специальные Способности

Уклонение: Выберите противника во время вашего хода. Вы получаете бонус уклонения +1 к КЗ против этого противника до начала вашего следующего хода.

Скрытая атака: В первом раунде боя, если вы нападаете на противника прежде, чем он начал действовать, вы наносите дополнительные +d6 повреждений. Или если вы флангируете противника (так, что вы и ваш союзник находитесь с противоположных сторон противника), вы наносите дополнительно +d6 повреждений. Скрытая атака не работает против нежити. Дальняя скрытая атака не работает на расстоянии более 6 квадратов (30 футов).

Инициатива +6: В начале боя, персонаж с самой высокой проверкой инициативы будет ходить первым.

Скорость 6: Вы можете переместиться на 6 квадратов за ход.

Класс Защиты 14: Противники должны выбросить это число или лучше, чтобы поразить вас.

Очки Жизни 7: Если вы исчерпаете очки жизни, вы побеждены.

Рапира d20+2, Ущерб d6+2; Ручной арбалет d20-2, Ущерб d4

Когда вы нападаете, решите, какое оружие вы собираетесь использовать. Затем бросьте двадцатигранный кубик и добавьте бонус. Если результат равен или выше Класса Защиты противника, вы поражаете его. Бросьте другой кубик, какой внесён в описание ущерба. Ущерб уменьшает очки жизни противника.

Умения

Когда вы используете умения, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, смотря, что говорит умение. Если вы выбросили достаточно высокий результат, вы преуспеваете. МИ знает, какой результат вы должны выбросить.

Дипломатия d20+5: Используйте это умение, чтобы убеждать других.

Обезвредить Ловушку d20+6: Используйте это умение, чтобы заблокировать или разоружить ловушку.

Спрятаться d20+6: Используйте это умение, чтобы скрыть себя так, чтобы другие не могли вас увидеть.

Прыжки d20+2: Используйте это умение, чтобы прыгать через ямы или заборы.

Слух d20+3: Используйте это умение, чтобы слышать противников с другой стороны двери подземелья.

Двигаться Тихо d20+6: Используйте это умение, чтобы красться.

Открыть Замок d20+6: Используйте это умение, чтобы открывать замки.

Поиск d20+4: Используйте это умение, чтобы определить местонахождение секретных дверей и скрытого сокровища.

Обнаружение d20+3: Используйте это умение, чтобы заметить противников, скрывающихся в тенях.

Спасброски

Когда вы делаете спасбросок, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, как показано.

Стойкость d20+3: сопротивление яду, ошеломляющим и подобным эффектам.

Рефлекс d20+3: избегание ловушек, дыхания дракона и подобных опасностей.

Воля d20+1: сопротивление ментальным атакам.

Броня, Оружие и Снаряжение

Тень носит кожаную броню и рапиру, ручной арбалет, 20 болтов, рюкзак, 10 факелов, кремь и огниво и воровские инструменты.

Тень

Раса: Человек

Класс: Жулик

Уровень: 1-ый

Мировоззрение: Нейтральный

Счёт Характеристики Счет Бонусов*

СИЛА 14+2 Бонус применяется к атакам рапирой и ущербу, вышибанию дверей, умению Прыжки.

ЛОВКОСТЬ 15+2 Бонус применяется к КЗ, дальним атакам, спасброскам по Рефлексу, умению Двигаться

Тихо и Открыть замок.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 12+1 бонус применяется к ОЖ, спасброскам по Стойкости.

ИНТЕЛЛЕКТ 10+0 Бонус применяется к умению Поиск.

МУДРОСТЬ 8-1 Бонус применяется спасброску по Воле, умениям Слух и Обнаружение.

ОБАЯНИЕ 13+1 Бонус применяется к умению Дипломатия.

* Бонусы и штрафы уже были рассчитаны для вашей статистики.

Навыки

Уклонение: См. Специальные Способности.

Ловкие Пальцы: Вы имеете бонус +2 к проверке Обезвредить Ловушку и Открыть Замок.

Золото (gp) 00

Лидда, Хоббит-Жулик

Лидда, как и все хоббиты высотой примерно в половину человеческого роста. Она скрытна, любопытна и чрезвычайно любит блестящие предметы. Её карьера жулика началась, когда она оставила свой дом в поисках приключений. Работа Лидды в команде - различные хитрости, типа запертых дверей и ловушек.

Специальные Способности

Скрытая атака: В первом раунде боя, если вы нападаете на противника прежде, чем он начал действовать, вы наносите дополнительные +d6 повреждений. Или если вы флангируете противника (так, что вы и ваш союзник находитесь с противоположных сторон противника), вы наносите дополнительно +d6 повреждений. Скрытая атака не работает против нежити. Дальняя скрытая атака не работает на расстоянии более 6 квадратов (30 футов).

Инициатива +7: В начале боя, персонаж с самой высокой проверкой инициативы будет ходить первым.

Скорость 4: Вы можете переместиться на 4 квадрата за ход.

Класс Защиты 16: Противники должны выбросить это число или лучше, чтобы поразить вас.

Очки Жизни 7: Если вы исчерпаете очки жизни, вы побеждены.

Рапира d20+1, Ущерб d4; Короткий лук d20+2, Ущерб d4

Когда вы нападаете, решите, какое оружие вы собираетесь использовать. Затем бросьте двадцатигранный кубик и добавьте бонус. Если результат равен или выше Класса Защиты противника, вы поражаете его. Бросьте другой кубик, какой внесён в описание ущерба. Ущерб уменьшает очки жизни противника.

Умения

Когда вы используете умения, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, смотря, что говорит умение. Если вы выбросили достаточно высокий результат, вы преуспеваете. МИ знает, какой результат вы должны выбросить.

Лазить d20+4: Используйте это умение, чтобы взойти на утес или вылезть из ямы.

Криптография d20+6: Используйте это умение, чтобы интерпретировать древние руны.

Дипломатия d20+3: Используйте это умение, чтобы убеждать других.

Обезвредить Ловушку d20+6: Используйте это умение, чтобы заблокировать или разоружить ловушку.

Спрятаться d20+7: Используйте это умение, чтобы скрыть себя так, чтобы другие не могли вас увидеть.

Слух d20+4: Используйте это умение, чтобы слышать противников с другой стороны двери подземелья.

Двигаться Тихо d20+6: Используйте это умение, чтобы красться.

Открыть Замок d20+6: Используйте это умение, чтобы открывать замки.

Поиск d20+4: Используйте это умение, чтобы определить местонахождение секретных дверей и скрытого сокровища.

Обнаружение d20+3: Используйте это умение, чтобы заметить противников, скрывающихся в тенях.

Спасброски

Когда вы делаете спасбросок, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, как показано.

Стойкость d20+1: сопротивление яду, ошеломляющим и подобным эффектам.

Рефлекс d20+4: избегание ловушек, дыхания дракона и подобных опасностей.

Воля d20-1: сопротивление ментальным атакам.

Броня, Оружие и Снаряжение

Кервин носит кожаную броню и рапиру, короткий лук, 20 стрел, рюкзак, 10 факелов, кремь и огниво, и воровские инструменты.

Лидда

Раса: Человек

Класс: Жулик

Уровень: 1-ый

Мировоззрение: Нейтральный

Счёт Характеристик Счет Бонусов*

СИЛА 10+0 Бонус применяется к атакам рапирой и ущербу, вышибанию дверей, умению Лазить.

ЛОВКОСТЬ 17+3 Бонус применяется к КЗ, дальним атакам, спасброскам по Рефлексу, умению Срятаться,

Двигаться Тихо и Открыть замок.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 13+1 бонус применяется к ОЖ, спасброскам по Стойкости.

ИНТЕЛЛЕКТ 14+2 Бонус применяется к умениям Криптография, Обезвредить Ловушку и Поиск, .

МУДРОСТЬ 10+0 Бонус применяется спасброску по Воле, умениям Слух и Обнаружение.

ОБАЯНИЕ 8-1 Бонус применяется к умению Дипломатия.

* Бонусы и штрафы уже были рассчитаны для вашей статистики.

Навыки

Улучшенная Инициатива: вы имеете бонус +4 к вашей проверке инициативы.

Золото (gp) 00

Глава 5

Начиная Как Колдун

В этой главе

- Понимание класса колдун
- Исследование, кто должен играть за колдуна
- Как играть за колдуна
- Встречайте трёх готовых-к-игре колдунов

Колдун - тайный заклинатель, который использует магию для атак, защиты и несметного числа других вещей. Колдун подходит к магии как к искусству, используя первозданную силу, направленную силой воли, чтобы читать заклинания. Колдуну требуется хороший показатель Обаяния, поскольку эта характеристика определяет, насколько могущественным он может, в конечном счёте, стать. Хорошие Ловкость и Телосложение также помогают колдуну выживать в случае неприятностей.

Колдуны опытни только с простым оружием. Броня несовместима с заклинательством, поэтому колдуны обычно её не носят.

Ваш персонаж может применить любой подход к классу колдуна. Большинство колдунов полагает, что их сила приходит изнутри, а многие полагают, что источник этой силы приходит от предков драконов, кровь которых бежит в их жилах. Независимо от этого, колдуны имеют тенденцию быть гордыми, уверенными и самодовольными.

Колдуны принимают участие в приключениях, чтобы улучшить свои способности. Их заклинательные способности приходят изнутри и могут быть отточены и развиты только постоянными тренировками. Роль колдуна в партии зависит от заклинаний, которые знает персонаж. Как часть команды, колдун использует его или ее могущественную сущность (благодаря высокому показателю Обаяния) для ведения переговоров и заключения сделок от имени партии, все время ожидая лучшей возможности применить заклинание.

Кто Должен Играть за Колдуна?

Заклинатель может быть трудным, но каждая партия нуждается в нём, и награда за игру за заклинателя может быть высокой. Если вы хотите играть за персонажа с чуть экзотической натурой и набором готовых мощных заклинаний, то колдун - класс для вас.

Каждая приключенческая партия должна иметь колдуна из-за волшебной энергии, которую обеспечивает этот класс. Тайный заклинатель имеет доступ к магическим заклинаниям, которые могут дополнить или увеличить естественные способности не-заклинателей типа воинов и жуликов. В партии из четырёх человек, наступательная магия колдуна частью может быть, столь же важной, как и великий меч воина. Чтобы получить больше от колдуна в партии из пяти или шести человек, имеет смысл объединиться с другим заклинателем, любым другим колдуном (с другим набором заклинаний) или клириком.

Как Играть за Колдуна

Колдун - не боец. Когда начинается сражение, колдун хочет остаться на некотором удалении от центра боя, читая заклинания или используя оружие дальнего боя. Колдун не может противостоять большому количеству физических повреждений, и поэтому должен положиться на других членов команды в обеспечении защиты. Что имеет колдун - это набор заклинаний, которые он или она постоянно могут читать. Колдун с наносящими урон заклинаниями может стать первичным источником наступательного удара партии. Колдун с очарованием и иллюзиями, с другой стороны, играет более тонкую роль в успехе партии.

Колдун должен быть доверчивым и немного таинственным. Он общителен, и, часто, обладает сущностью, которая привлекает внимание. Как колдун, вы принимаете участие в приключении для того, чтобы узнать пределы вашей силы и, путём этих проверок, увеличить их.

Получайте удовольствие, играя за красивого, экзотического, таинственного заклинателя с частичкой крови дракона в жилах. Читайте заклинания в нужное время, чтобы помочь вашей партии, а затем оставайтесь в сторонке и используйте

оружие дальнего боя, чтобы усилить наступательные способности воина и клирика. Проверяйте себя и вашу команду часто, поскольку в испытании - совершенствование. Прежде всего, будьте героем.

Выбирая Колдуна

Остальная часть этой главы представляет трёх готовых-к-игре персонажей-колдунов:

- Веллин - человеческий мужчина, который много времени проводит в размышлениях, но имеет наготове наступательные заклинания.
- Эронни - человеческая женщина, которая предпочитает удивлять и ошеломлять своих врагов, но также она может и ранить, если надо.
- Валанта - женщина эльф, которая объединяет атаку и защиту для хорошего служения партии.

Любой из этих персонажей великий колдун и достойный член любой партии. Выберите того, кто больше вам нравится, а затем обратитесь к Главе 7 для быстрого обзора игрового процесса.

Веллин, Человек-Колдун

Веллин пошёл в авантюристы, чтобы найти истинный источник его тайных способностей. Он верит, что кровь драконов бежит в его венах, и часть его желаний - доказать, что это так. Работа Веллина в команде - чтение заклинаний против самых опасных противников, или когда они будут наиболее полезны.

Специальные Способности

Заклинания: В общей сложности за день вы можете прочитать пяти заклинаний 0-ого уровня и четыре заклинания 1-ого уровня. Набор заклинаний 0 уровня - Кислотный Всплеск *Acid Splash*: наносит цели d3 урона кислотой. Изумление *Daze*: Гуманоидное существо пропускает следующий ход; спасбросок по Воле (УС 13). Вспышка *Flare*: Ослепляет одно существо (-1 к броскам атаки) в течение 1 минуты (10 раундов). Свет *Light*: Цель сияет подобно факелу. Набор заклинаний 1-ого уровня - Плающие Руки *Burning Hands*: Взрыв пламени наносит урон огнём d4 всем целям в пределах 3 квадратов. Волшебная Стрела *Magic Missile*: наносит d4+1 урона цели.

Инициатива +2: В начале боя, персонаж с самой высокой проверкой инициативы будет ходить первым.

Скорость 6: Вы можете переместиться на 6 квадратов за ход.

Класс Защиты 12: Противники должны выбросить это число или лучше, чтобы поразить вас.

Очки Жизни 8: Если вы исчерпаете очки жизни, вы побеждены.

Квадратный посох d20-1, Ущерб d6-1; Лёгкий арбалет d20+2, Ущерб d8

Когда вы нападаете, решите, какое оружие вы собираетесь использовать. Затем бросьте двадцатигранный кубик и добавьте бонус. Если результат равен или выше Класса Защиты противника, вы поражаете его. Бросьте другой кубик, какой внесён в описание ущерба. Ущерб уменьшает очки жизни противника.

Умения

Когда вы используете умения, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, смотря, что говорит умение. Если вы выбросили достаточно высокий результат, вы преуспеваете. МИ знает, какой результат вы должны выбросить.

Блеф d20+4: Используйте это умение, чтобы обманывать других.

Концентрация d20+3: Используйте это умение, чтобы читать заклинания когда вас атакуют.

Дипломатия d20+6: Используйте это умение, чтобы убеждать и уговаривать других.

Слух d20+1: Используйте это умение, чтобы слышать противников с другой стороны двери подполья.

Поиск d20: Используйте это умение, чтобы определить местонахождение секретных дверей и скрытого сокровища.

Обнаружение d20+1: Используйте это умение, чтобы заметить противников, скрывающихся в тенях.

Спасброски

Когда вы делаете спасбросок, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, как показано.

Стойкость d20+1: сопротивление яду, ошеломляющим и подобным эффектам.

Рефлекс d20+2: избегание ловушек, дыхания дракона и подобных опасностей.

Воля d20+3: сопротивление ментальным атакам.

Броня, Оружие и Снаряжение

Веллин не носит брони. Он имеет квадратный посох, легкий арбалет, 20 болтов, рюкзак, 2 факела, кремь и огниво, и мешочек с компонентами заклинаний.

Веллин

Раса: Человек

Класс: Колдун

Уровень: 1-ый

Мировоззрение: Нейтральный

Счёт Характеристики Счет Бонусов*

СИЛА 8-1 Штраф применяется к атакам посохом и урону, вышибанию дверей.

ЛОВКОСТЬ 15+2 Бонус применяется к КЗ, атакам арбалета, спасброскам по Рефлексу.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 13+1 Бонус применяется к ОЖ, умению Концентрация, спасброску по Стойкости.

ИНТЕЛЛЕКТ 10+0 Бонус применяется к умению Поиск.

МУДРОСТЬ 12+1 Бонус применяется к спасброску по Воле, умениям Слух и Обнаружение.
ОБАЯНИЕ 14+2 Бонус применяется к умениям Блеф и Дипломатия и количеству запомненных заклинаний в день.

* Бонусы и штрафы уже были рассчитаны для вашей статистики.

Навыки

Колдовство в бою: Вы имеете бонус +4 к проверке Концентрации во время защиты.

Прочность: Вы имеете +3 ОЖ.

Золото (gp) 00

Эронни, Человек-Колдун

Эронни пошла в авантюристы, чтобы проверить и улучшить её тайные способности. Она верит, что кровь драконов бежит в её венах, и она хочет использовать ее дар, чтобы нанести поражение злу. Работа Веллина в команде - чтение заклинаний против самых опасных противников, или когда они будут наиболее полезны.

Специальные Способности

Заклинания: В общей сложности за день вы можете прочитать пяти заклинаний 0-ого уровня и четыре заклинания 1-ого уровня. Набор заклинаний 0 уровня - Обнаружить Магию *Detect Magic*: Обнаруживает заклинания и волшебные предметы в пределах 12 квадратов (60 фт). Вспышка *Flare*: Ослепляет одно существо (-1 к броскам атаки) в течение 1 минуты (10 раундов). Луч Холода *Ray of Frost*: наносит цели d3 урона холодом. Чтение Магии *Read Magic*: Читает свитки и тайные письма. Набор заклинаний 1-ого уровня - Броня *Magical Armor*: Вы получаете бонус брони +4, которые длится в течение одного часа времени игры (обычно одно столкновение). Волшебная Стрела *Magic Missile*: наносит d4+1 урона цели.

Инициатива +2: В начале боя, персонаж с самой высокой проверкой инициативы будет ходить первым.

Скорость 6: Вы можете переместиться на 6 квадратов за ход.

Класс Защиты 12: Противники должны выбросить это число или лучше, чтобы поразить вас.

Очки Жизни 8: Если вы исчерпаете очки жизни, вы побеждены.

Кинжал d20+1, Ущерб d4+1; Лёгкий арбалет d20+2, Ущерб d8

Когда вы нападаете, решите, какое оружие вы собираетесь использовать. Затем бросьте двадцатигранный кубик и добавьте бонус. Если результат равен или выше Класса Защиты противника, вы поражаете его. Бросьте другой кубик, какой внесён в описание ущерба. Ущерб уменьшает очки жизни противника.

Умения

Когда вы используете умения, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, смотря, что говорит умение. Если вы выбросили достаточно высокий результат, вы преуспеваете. МИ знает, какой результат вы должны выбросить.

Блеф d20+2: Используйте это умение, чтобы обманывать других.

Концентрация d20+3: Используйте это умение, чтобы читать заклинания когда вас атакуют.

Дипломатия d20+3: Используйте это умение, чтобы убеждать и уговаривать других.

Слух d20: Используйте это умение, чтобы слышать противников с другой стороны двери подполья.

Поиск d20-1: Используйте это умение, чтобы определить местонахождение секретных дверей и скрытого сокровища.

Обнаружение d20: Используйте это умение, чтобы заметить противников, скрывающихся в тенях.

Спасброски

Когда вы делаете спасбросок, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, как показано.

Стойкость d20+1: сопротивление яду, ошеломляющим и подобным эффектам.

Рефлекс d20+2: избегание ловушек, дыхания дракона и подобных опасностей.

Воля d20+2: сопротивление ментальным атакам.

Броня, Оружие и Снаряжение

Эронни не носит брони. Она имеет кинжал, легкий арбалет, 20 болтов, рюкзак, 2 факела, кремень и огниво, и мешочек с компонентами заклинаний.

Эронни

Раса: Человек

Класс: Колдун

Уровень: 1-ый

Мировоззрение: Добрый

Счёт Характеристик Счет Бонусов*

СИЛА 12+1 Бонус применяется к атакам посохом и урону, вышибанию дверей.

ЛОВКОСТЬ 15+2 Бонус применяется к КЗ, атакам арбалета, спасброскам по Рефлексу.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 13+1 Бонус применяется к ОЖ, умению Концентрация, спасброску по Стойкости.

ИНТЕЛЛЕКТ 8-1 Штраф применяется к умению Поиск.

МУДРОСТЬ 10+0 Бонус применяется к спасброску по Воле, умениям Слух и Обнаружение.

ОБАЯНИЕ 14+2 Бонус применяется к умениям Блеф и Дипломатия и количеству запомненных заклинаний в день.

* Бонусы и штрафы уже были рассчитаны для вашей статистики.

Навыки

Улучшенная Инициатива: вы имеете бонус +4 к вашей проверке инициативы.

Прочность: Вы имеете +3 ОЖ.

Золото (gp) 00

Валанта, Эльф-Колдун

Валанта путешествует по миру, стремясь улучшить ее волшебные способности и определить, отметят ли ее наследие эльфа или кровь дракона ее судьбу. Работа Валантэ на adventuring команде должна бросить периоды против самых смертельных противников, или когда они будут наиболее полезны.

Специальные Способности

Заклинания: В общей сложности за день вы можете прочитать пяти заклинаний 0-ого уровня и четыре заклинания 1-ого уровня. Набор заклинаний 0 уровня - Обнаружить Магию *Detect Magic*: Обнаруживает заклинания и волшебные предметы в пределах 12 квадратов (60 фт). Вспышка *Flare*: Ослепляет одно существо (-1 к броскам атаки) в течение 1 минуты (10 раундов). Чтение Магии *Read Magic*: Читает свитки и тайные письма. Сопrotивляемость *Resistance*: цель получает +1 ко всем спасброскам на 1 минуту (10 раундов). Набор заклинаний 1-ого уровня - Волшебная Стрела *Magic Missile*: наносит d4+1 урона цели. Волшебное Оружие *Magic Weapon*: Дает оружию бонус зачарования +1 к броскам атаки и урона, который длится в течение одной минуты (10 раундов).

Инициатива +3: В начале боя, персонаж с самой высокой проверкой инициативы будет ходить первым.

Скорость 6: Вы можете переместиться на 6 квадратов за ход.

Класс Защиты 13: Противники должны выбросить это число или лучше, чтобы поразить вас.

Очки Жизни 8: Если вы исчерпаете очки жизни, вы побеждены.

Копьё d20-1, Ущерб d8-1; Лёгкий арбалет d20+3, Ущерб d8

Когда вы нападаете, решите, какое оружие вы собираетесь использовать. Затем бросьте двадцатигранный кубик и добавьте бонус. Если результат равен или выше Класса Защиты противника, вы поражаете его. Бросьте другой кубик, какой внесён в описание ущерба. Ущерб уменьшает очки жизни противника.

Умения

Когда вы используете умения, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, смотря, что говорит умение. Если вы выбросили достаточно высокий результат, вы преуспеваете. МИ знает, какой результат вы должны выбросить.

Концентрация d20+3: Используйте это умение, чтобы читать заклинания когда вас атакуют.

Дипломатия d20+2: Используйте это умение, чтобы убеждать и уговаривать других.

Лечение d20+2: Используйте это умение, чтобы стабилизировать умирающего компаньона.

Слух d20+3: Используйте это умение, чтобы слышать противников с другой стороны двери подземелья.

Поиск d20+2: Используйте это умение, чтобы определить местонахождение секретных дверей и скрытого сокровища.

Обнаружение d20+4: Используйте это умение, чтобы заметить противников, скрывающихся в тенях.

Спасброски

Когда вы делаете спасбросок, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, как показано.

Стойкость d20+1: сопротивление яду, ошеломляющим и подобным эффектам.

Рефлекс d20+3: избегание ловушек, дыхания дракона и подобных опасностей.

Воля d20+3: сопротивление ментальным атакам.

Броня, Оружие и Снаряжение

Валанта не носит брони. Она имеет копьё, легкий арбалет, 20 болтов, рюкзак, 2 факела, кремень и огниво, и мешочек с компонентами заклинаний.

Валанта

Раса: Эльф

Класс: Колдун

Уровень: 1-ый

Мировоззрение: Добрый

Счёт Характеристики Счет Бонусов*

СИЛА 8-1 Штраф применяется к атакам посохом и урону, вышибанию дверей.

ЛОВКОСТЬ 16+3 Бонус применяется к КЗ, атакам арбалета, спасброскам по Рефлексу.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 13+1 Бонус применяется к ОЖ, умению Концентрация, спасброску по Стойкости.

ИНТЕЛЛЕКТ 10+0 Штраф применяется к умению Поиск.

МУДРОСТЬ 12+1 Бонус применяется к спасброску по Воле, умениям Лечение, Слух и Обнаружение.

ОБАЯНИЕ 13+1 Бонус применяется к умениям Блеф и Дипломатия и количеству запомненных заклинаний в день.

* Бонусы и штрафы уже были рассчитаны для вашей статистики.

Навыки

Прочность: Вы имеете +3 ОЖ.

Золото (gp) 00

Глава 6

Начиная как Клирик

В этой главе

- Понимание класса клирика
- Исследование, кто должен играть за клирика
- Как играть за клирика
- Встречайте трёх готовых-к-игре клириков

Никакой фэнтези-мир будет не полон без пантеона мифических богов, добавляющих «вкус», «цвет» и основу сеттингу. И никакая П&Д партия не будет полной без служителя богам - клирика. В помощь партии клирик использует божественную магию и приличные боевые способности. Клирик нуждается в хорошем показателе Мудрости, чтобы поддерживать его или её божественные заклинания. Хороший показатель Телосложения улучшает ОЖ клирика, так что он или она, в случае необходимости, могут поучаствовать в сражении, а хороший показатель Обаяния улучшает способность класса обращать нежить (способность изгонять или уничтожать нежить - существ типа скелетов и зомби).

Клирики могут использовать любой вид оружия и щитов, а простое оружие они используют без штрафа. Чтобы использовать оружие, попадающее в другие категории, без штрафа, типа военного оружия (которое включает длинный меч и боевые молоты), клирики, должны выбрать соответствующий навык.

Клирики участвуют в приключениях, чтобы укрепить веру в своих богов, помогать им в случае необходимости и чтобы улучшить репутацию их божеств и храмов. В дополнение к следованию своей веры, клирики могут иметь любое обычное побуждение. Клирики могут искать известность, сокровища и власть, точно так же как и любой другой класс.

Странствующий клирик посвящает его или её жизнь службе богу с молодого возраста. Клирик использует божественную магию, помогая партии лечащими и повышающими заклинаниями. Имея вторичные боевые умения четырех основных классов, клирик обеспечивает поддержку в бою, и часто берётся помочь воину в сражении. Работа клирика - защитные и лечащие заклинания, и поддержка боя в трудной ситуации.

Кто Должен Играть за Клирика?

Клирик может быть несколько сложен в отыгрыше из-за мастерства класса и в бое, и в божественной магии. Однако, эта комбинация делает клирика не только необходимым для любой команды, но и очень интересным в отыгрыше. Если вы думаете, что играть роль поддержки, помогая вашим товарищам по команде, а иногда и вмешательство в сражение - это тот вид персонажа, который вам нравится, то клирик - класс для вас.

Каждая партия нуждается, по крайней мере, в одном клирике. В партии из четырёх человек, клирик способствует успеху. В партии из пяти - шести человек, два клирика могут обеспечить отличное лечение и защиту, делая приключение намного более лёгким.

Как Играть за Клирика

В партии клирик - общий друг. С помощью божественной магии, например, клирик может сделать воина более сильным, а жулика, более быстрым за короткий промежуток времени, и каждый может извлечь выгоду из своевременно прочитанного заклинания лечения в середине изнурительного сражения. Некоторые клирики служат, идее а не божеству, но все клирики стараются прославлять источник их божественной силы.

Клирики должны быть храбрыми и полезными, преданными и героическими. Позже, вы можете играть за любого вида клирика, за которого вы хотите, но начать лучше с проверенных основ. Вы живете, чтобы помогать другим и служить вашему богу.

Вы ненавидите зло во всех его формах, и вы испытываете особую ненависть к нежити. Получайте удовольствие от того, что будете тем, на кого остальная часть партии рассчитывает как на лекаря и защитника. Не бойтесь брать в руки вашу булаву

и скрестить её с монстрами, но это всё-таки должно занимать второе место, уступая обеспечению божественной поддержке команде. Посвятите себя идее и вашим товарищам по команде. Прежде всего, будьте героем.

Выбирая Клирика

Остальная часть этой главы представляет три готовых-к-игре персонажа-клирика, каждый из которых комбинирует лечебную и защитную магию с хорошими боевыми умениями:

- Йерек - человеческий мужчина служащий Эхлонне, богине лесов.
 - Тианн - человеческая женщина, которая следует дорогой Иеронеуса, бога доблести.
 - Эберк - мужчина-дwarf, который посвятил себя Морадину, богу dwarfов.
- Любой из этих персонажей великий клирик и достойный член любой партии. Выберите того, кто больше вам нравится, а затем обратитесь к Главе 7 для быстрого обзора игрового процесса.

Йерек, Человек-Клирик

Йерек - последователь Эхлонны, богини лесов. Он долго тренировался в лечебной магии и ближнем бою. Он любит природу и лесных существ. Работа Йерека в команде - защита его товарищей по команде своими заклинаниями, но он может и в бой вступить.

Специальные Способности

Заклинания: Читает каждое заклинание раз в день. Вы можете читать лечение лёгких ран (излечить d8+1 повреждений) вместо любого заклинания 1-ого уровня. Заклинания 0-ого уровня - Лечение Мелких Ран *Cure Minor Wounds*: излечивает 1 очко повреждения. Свет *Light*: Объект сияет подобно факелу. Добродетель *Virtue*: Цель получает 1 временное ОЖ. Заклинания 1-ого уровня - Благословение *Bless*: Команда получает бонус +1 к броскам атаки, который длится в течение одной минуты (10 раундов). Волшебное Оружие *Magic Weapon*: Оружие получает бонус +1 к броскам атаки и урона, который длится в течение одной минуты (10 раундов). Защита от Зла *Protection from Evil*: бонус +2 к КЗ и +2 к спасброскам против злых существ, который длится в течение одной минуты (10 раундов).

Инициатива +5: В начале боя, персонаж с самой высокой проверкой инициативы будет ходить первым.

Скорость 4: Вы можете переместиться на 4 квадрата за ход.

Класс Защиты 16: Противники должны выбросить это число или лучше, чтобы поразить вас.

Очки Жизни 12: Если вы исчерпаете очки жизни, вы побеждены.

Тяжёлая булава d20+2, Ущерб d8+2; Лёгкий арбалет d20+1, Ущерб d8

Когда вы нападаете, решите, какое оружие вы собираетесь использовать. Затем бросьте двадцатигранный кубик и добавьте бонус. Если результат равен или выше Класса Защиты противника, вы поражаете его. Бросьте другой кубик, какой внесён в описание ущерба. Ущерб уменьшает очки жизни противника.

Умения

Когда вы используете умения, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, смотря, что говорит умение. Если вы выбросили достаточно высокий результат, вы преуспеваете. МИ знает, какой результат вы должны выбросить.

Дипломатия d20+3: Используйте это умение, чтобы убеждать и уговаривать других.

Лечение d20+2: Используйте это умение, чтобы стабилизировать умирающего компаньона.

Слух d20+2: Используйте это умение, чтобы слышать противников с другой стороны двери подземелья.

Поиск d20+2: Используйте это умение, чтобы определить местонахождение секретных дверей и скрытого сокровища.

Обнаружение d20+2: Используйте это умение, чтобы заметить противников, скрывающихся в тенях.

Спасброски

Когда вы делаете спасбросок, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, как показано.

Сила духа d20+3: сопротивляться яду, ошеломляющим, и подобным эффектам.

Отражение d20+1: избегать западной, дыхания дракона, и подобных опасностей.

Будет d20+4: сопротивляться умственным нападениям.

Броня

Йерек носит кольчугу и лёгкий деревянный щит.

Оружие и Снаряжение

Йерек имеет тяжёлую булаву, легкий арбалет, 20 болтов, рюкзак, 10 факелов, кремь и огниво, святой символ и микстуру лечения лёгких ран (излечивает d8+1 очков повреждений, одно использование).

Йерек

Раса: Человек

Класс: Клирик

Уровень: 1-ый

Мировоззрение: Добрый

Множество Способности

Счёт Характеристики Счет Бонусов*

СИЛА 14+2 Бонус применяется к атакам булавой и урону, вышибанию дверей.
ЛОВКОСТЬ 12+1 Бонус применяется к КЗ, атакам арбалета, спасброскам по Рефлексу.
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 13+1 Бонус применяется к ОЖ, спасброску по Стойкости.
ИНТЕЛЛЕКТ 10+0 Бонус применяется к умению Поиск.
МУДРОСТЬ 15+2 Бонус применяется к спасброску по Воле, умениям Лечение, Слух и Обнаружение, количеству запомненных заклинаний в день.
ОБАЯНИЕ 8-1 Бонус применяется к умению Дипломатия и проверкам обращения нежити.
* Бонусы и штрафы уже были рассчитаны для вашей статистики.

Навыки

Улучшенная Инициатива: вы имеете бонус +4 к вашей проверке инициативы.

Прочность: Вы имеете +3 ОЖ.

Золото (gp) 00

Тианн, Человек-Клирик

Тианн – последователь Иеронеуса, бога доблести. Она обучалась лечебной магии боевым умениям. Как часть её веры, Тианн продвигает правосудие и честь. Работа Тианн в команде – защита её товарищей по команде заклинаниями, но она может и в бой вступить.

Специальные Способности

Заклинания: Читает каждое заклинание раз в день. Вы можете читать лечение лёгких ран (излечить d8+1 повреждений) вместо любого заклинания 1-ого уровня. Заклинания 0-ого уровня - Лечение Мелких Ран *Cure Minor Wounds*: излечивает 1 очко повреждения. Обнаружить Магию *Detect Magic*: Обнаруживает заклинания и волшебные предметы в пределах 12 квадратов (60 фт). Сопrotивляемость Resistance: Цель получает бонус +1 к спасброскам, который длится в течение одной минуты (10 раундов). Заклинания 1-ого уровня - Благословение *Bless*: Команда получает бонус +1 к броскам атаки, который длится в течение одной минуты (10 раундов). Божественное Покровительство *Divine Favor*: Вы получаете бонус +1 к атакам и урону, который длится в течение одной минуты (10 раундов). Защита от Зла *Protection from Evil*: бонус +2 к КЗ и +2 к спасброскам против злых существ, который длится в течение одной минуты (10 раундов).

Инициатива +1: В начале боя, персонаж с самой высокой проверкой инициативы будет ходить первым.

Скорость 4: Вы можете переместиться на 4 квадрата за ход.

Класс Защиты 16: Противники должны выбросить это число или лучше, чтобы поразить вас.

Очки Жизни 13: Если вы исчерпаете очки жизни, вы побеждены.

Тяжёлая булава d20+2, Ущерб d8+1; Лёгкий арбалет d20+1, Ущерб d8

Когда вы нападаете, решите, какое оружие вы собираетесь использовать. Затем бросьте двадцатигранный кубик и добавьте бонус. Если результат равен или выше Класса Защиты противника, вы поражаете его. Бросьте другой кубик, какой внесён в описание ущерба. Ущерб уменьшает очки жизни противника.

Умения

Когда вы используете умения, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, смотря, что говорит умение. Если вы выбросили достаточно высокий результат, вы преуспеваете. МИ знает, какой результат вы должны выбросить.

Дипломатия d20+4: Используйте это умение, чтобы убеждать и уговаривать других.

Лечение d20+2: Используйте это умение, чтобы стабилизировать умирающего компаньона.

Поиск d20: Используйте это умение, чтобы определить местонахождение секретных дверей и скрытого сокровища.

Обнаружение d20+2: Используйте это умение, чтобы заметить противников, скрывающихся в тенях.

Спасброски

Когда вы делаете спасбросок, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, как показано.

Сила духа d20+4: сопротивляться яду, ошеломляющим, и подобным эффектам.

Отражение d20+1: избегать западной, дыхания дракона, и подобных опасностей.

Будет d20+4: сопротивляться умственным нападениям.

Броня

Тианн носит кольчугу и лёгкий деревянный щит.

Оружие и Механизм

Тианн имеет тяжелую булаву, легкий арбалет, 20 болтов, святой символ, рюкзак, 10 факелов, кремь и огниво, микстуру лечения лёгких ран (излечивает d8+1 очков повреждения, одно использование) и 50-фт моток верёвки.

Тианн

Раса: Человек

Класс: Клирик

Уровень: 1-ый

Мировоззрение: Добрый

Множество Способности

Счёт Характеристик Счет Бонусов*

СИЛА 12+1 Бонус применяется к атакам булавой и урону, вышибанию дверей.

ЛОВКОСТЬ 13+1 Бонус применяется к КЗ, атакам арбалета, спасброскам по Рефлексу.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 14+2 Бонус применяется к ОЖ, спасброску по Стойкости.

ИНТЕЛЛЕКТ 8-1 Штраф применяется к умению Поиск.

МУДРОСТЬ 15+2 Бонус применяется к спасброску по Воле, умениям Лечение и Обнаружение, количеству запомненных заклинаний в день.

ОБАЯНИЕ 10+0 Бонус применяется к умению Дипломатия и проверкам обращения нежити.

* Бонусы и штрафы уже были рассчитаны для вашей статистики.

Навыки

Прочность: Вы имеете +3 ОЖ.

Концентрация на Оружии (Тяжёлая булава): +1 к атаке, уже внесено в статистику.

Золото (gp) 00

Эберк, Дварф-Клирик

Эберк – последователь Морадина, бог карликов. Он обучался лечебной магии и владению боевым молотом. Благодаря его вере, подземелья Эберка не пугают. Работа Эберка в команде – защита его товарищей по команде заклинаниями, но он может и в бой вступить.

Специальные Способности

Заклинания: Читает каждое заклинание раз в день. Вы можете читать лечение лёгких ран (излечить d8+1 повреждений) вместо любого заклинания 1-ого уровня. Заклинания 0-ого уровня – Лечение Мелких Ран *Cure Minor Wounds*: излечивает 1 очко повреждения. Обнаружить Магию *Detect Magic*: Обнаруживает заклинания и волшебные предметы в пределах 12 квадратов (60 фт). Чтение Магии *Read Magic*: читает свитки и волшебные письма. Заклинания 1-ого уровня – Благословение *Bless*: Команда получает бонус +1 к броскам атаки, который длится в течение одной минуты (10 раундов). Божественное Покровительство *Divine Favor*: Вы получаете бонус +1 к атакам и урону, который длится в течение одной минуты (10 раундов). Защита от Зла *Protection from Evil*: бонус +2 к КЗ и +2 к спасброскам против злых существ, который длится в течение одной минуты (10 раундов).

Инициатива -1: В начале боя, персонаж с самой высокой проверкой инициативы будет ходить первым.

Скорость 4: Вы можете переместиться на 4 квадрата за ход.

Класс Защиты 15: Противники должны выбросить это число или лучше, чтобы поразить вас.

Очки Жизни 11: Если вы исчерпаете очки жизни, вы побеждены.

Боевой молот d20+1, Ущерб d8+1

Когда вы нападаете, решите, какое оружие вы собираетесь использовать. Затем бросьте двадцатигранный кубик и добавьте бонус. Если результат равен или выше Класса Защиты противника, вы поражаете его. Бросьте другой кубик, какой внесён в описание ущерба. Ущерб уменьшает очки жизни противника.

Умения

Когда вы используете умения, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, смотря, что говорит умение. Если вы выбросили достаточно высокий результат, вы преуспеваете. МИ знает, какой результат вы должны выбросить.

Дипломатия d20+4: Используйте это умение, чтобы убеждать и уговаривать других.

Слух d20+3: Используйте это умение, чтобы слышать противников с другой стороны двери подземелья.

Поиск d20: Используйте это умение, чтобы определить местонахождение секретных дверей и скрытого сокровища.

Обнаружение d20+3: Используйте это умение, чтобы заметить противников, скрывающихся в тенях.

Спасброски

Когда вы делаете спасбросок, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, как показано.

Сила духа d20+5: сопротивляться яду, ошеломляющим, и подобным эффектам.

Отражение d20-1: избегать западней, дыхания дракона, и подобных опасностей.

Будет d20+4: сопротивляться умственным нападениям.

Броня

Эберк носит кольчугу и тяжёлый деревянный щит.

Оружие и Механизм

Эберк имеет боевой молот, святой символ, рюкзак и микстуру лечения лёгких ран (излечивает d8+1 очков повреждения, одно использование).

Эберк

Раса: Человек

Класс: Клирик

Уровень: 1-ый

Мировоззрение: Добрый

Множество Способности

Счёт Характеристики Счет Бонусов*

СИЛА 12+1 Бонус применяется к атакам молотом и урону, вышибанию дверей.

ЛОВКОСТЬ 8-1 Штраф применяется к КЗ, спасброскам по Рефлексу.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 16+3 Бонус применяется к ОЖ, спасброску по Стойкости.

ИНТЕЛЛЕКТ 10+0 Бонус применяется к умению Поиск.

МУДРОСТЬ 15+2 Бонус применяется к спасброску по Воле, умениям Слух и Обнаружение, количеству запомненных заклинаний в день.

ОБАЯНИЕ 11+0 Бонус применяется к умению Дипломатия и проверкам обращения нежити.

* Бонусы и штрафы уже были рассчитаны для вашей статистики.

Подвиги

Владение Военным Оружием (боевой молот): Эберк может использовать боевой молот, даже при том, что клирики, обычно, не могут его использовать.

Золото (гр) 00

Глава 7

Игровой Процесс

В этой главе

- Понимание П&Д игры
- Определение очерёдности хода
- Рассмотрение, что вы можете сделать
- Передвижения, атаки и чтение заклинаний
- Повреждения, спасброски и смерть персонажа
- Исследование подземелья

Хотя сердце П&Д - воображение и приключение, и ваш персонаж может попытаться сделать всё, что вы можете придумать, лучший способ узнать, как применять механику игры - рассмотреть П&Д бой. Поэтому в этой главе, мы покажем вам игровой процесс с точки зрения боя с монстрами - что случается почти в каждом П&Д приключении.



Обратитесь к одному из готовых-к-игре листов персонажа из Глав 3-6 при чтении этой главы.

Понимание П&Д Игры

Каждая П&Д игра - приключение. От эпических квестов до исследования скромного подземелья, приключение разбивают на три основных типа столкновений:

- Ролевые столкновения: Эти столкновения дарят игрокам ситуации, в которых они могут отыгрывать своих персонажей и взаимодействовать друг с другом и с персонажами, управляемыми МИ (известные как неигровые персонажи, или НИПы). Торговля, ведение переговоров или просто разговор с местными жителями - относятся к ролевым столкновениям. Иногда в течение этих столкновений используются умения подобно Блефу, Дипломатии и Запугиванию, но в большинстве случаев броски кубиков не требуются вообще. Ролевые столкновения могут привести к столкновению вызова или боевому столкновению, или они могут быть спорами между персонажами.

- Столкновения вызова: Столкновения этого типа вращаются вокруг персонажей, борющихся против естественных или искусственных опасностей, типа попытки пересечь озеро огня или работа с ядовитой ловушкой на запертом сундуке. Эти столкновения требуют проверок умений, навыков или спасбросков.

- Боевые столкновения: Они составляют основу многих П&Д приключений. Когда нет альтернативы бою с монстрами или другими противниками (типа бандитов, головорезов, налетчиков или пиратов), П&Д персонаж достаёт меч, посох или секиру и вступает в сражение. Боевые столкновения - наиболее чётко структурированный отрезок игры, где вступает в действие большинство основных правил. Когда большинство людей говорит об П&Д игре, это - та часть игры, которую они предполагают. Мы покажем вам, как играть в игру, используя структуру боевого столкновения в остальной части этой главы.

Броски кубиков

Для обеспечения напряженности, взволнованности и элемента удачи, П&Д игра использует игровые кубики, чтобы определить результат действий, где провал будет иметь последствия.

Бой с монстром, взламывание замка, разоружение ловушки, прыжок через полную лавы яму - игра имеет метод, который определяет успех или неудачу, основанный на умениях и навыках персонажа, а также добавляет немного удачи для драматизма. Броски игровых кубиков - интересное занятие, и П&Д, в каждом приключении, имеет много действий, основанных на бросках кубиков.



Запомните Основное **Правило (этого слова в англоязычной версии нет, но мне кажется, оно здесь подходит по смыслу)** Игровой Механики: Всякий раз, когда ваш персонаж делает попытку действия, которое имеет шанс на неудачу, связанный с

этим действием, бросьте двадцатигранный кубик (d20). Чем выше результат, тем больше шанс на успех.

Эти действия персонажа сводятся к броскам атаки, проверке умений и проверке характеристик. Чтобы определить, успешно ли любое из этих действий, следуйте приведённой ниже схеме:

1. Бросьте d20.
2. Добавьте любые уместные модификаторы.
3. Сравните результат с целевым числом.

Если результат равняется или превышает целевое число - действие успешно выполнено. Результат меньше целевого числа указывает на неудачу.

Для любой задачи или действия, целевые числа, также называемые Уровнем Сложности (или УС), устанавливаются разными источниками. Например, некоторые зависят непосредственно от действия и определены в правилах, а другие устанавливаются Мастером. Класс Защиты противника, например, является целевым числом, определяющим успешную атаку.

Например, если воин Редгар хочет напасть на внушающую страха медвежуха своим великим мечом, его игрок бросает двадцатигранный кубик и добавляет 4 (его модификатор броска атаки). Если результат - 17 или лучше, его удар достигает цели (17 - КЗ медвежуха). Затем игрок бросает кубик, чтобы определить, сколько повреждений нанесла эта атака медвежухе. Чтобы узнать это, игрок Редгара бросает 2d6+3 (два шестигранных кубика и добавляет 3, результат будет между 5 и 15).

Основы Боя

Когда персонажи пробираются по таинственному лесу или тёмному подземелью, они часто сталкиваются с монстрами всех форм и размеров. В неизбежных сражениях, в которые они вступают, чтобы определить курс боя, вы используете кубики и статистику вашего персонажа.

Игроки бросают кубики за своих персонажей. МИ бросает кубики за монстров (или других оппонентов, с которыми сталкиваются ПИ).

В боевом столкновении, вы помещаете на поле сражения миниатюрные фигуры для каждого персонажа и монстра. Игроки делают ходы по очереди, друг за другом, перемещая их фигуры по полю сражения, чтобы показать, куда двигаются их персонажи в течение боя, помещая фигуры рядом или в пределах видимости монстров, на которых нападают их персонажи. (См. Главу 8 об использовании поля сражения.) Вы бросаете кубики, чтобы увидеть, достиг ли удар цели. Если да, вы бросаете кубик, чтобы определить, сколько повреждений наносит атака.

Определение очерёдности хода

Каждый персонаж и монстр имеют модификатор инициативы. Это бонус или штраф, который добавляется к броску d20, названному проверкой инициативы. В начале боевого столкновения каждый делает проверку инициативы. Это устанавливает очерёдность игры для полного столкновения, следующим образом:

1. Игроки делают проверку инициативы для своих персонажей, делая бросок d20 и добавляя модификаторы.
2. МИ делает проверку инициативы для монстров, один бросок для всех противников. Если столкновение включает различные типы монстров с различными модификаторами инициативы, при проверке используется самый высокий модификатор.
3. МИ кратко записывает все результаты на бумаге, чтобы установить порядок ходов, от самого высокого результата до самого низкого.
4. Персонаж или существо с самым высоким результатом инициативы ходит первым, затем тот, у кого результат меньше и так далее.
5. Когда каждый ходит, раунд заканчивается.

Второй раунд происходит в том же самом порядке.

Запись бросков инициативы у МИ могла бы выглядеть так:

Лидда 25
Вэллин 17
Редгар 10
Монстры 7
Эберк 4

Это отображает порядок, в котором каждый персонаж будет действовать в каждом раунде столкновения. Заметьте, что МИ делает один бросок для всех монстров в столкновении, и все монстры действуют после Регдара, но раньше Эберка. (Игрок Эберка выбросил плохой результат инициативы.)

Во время вашего хода, ваш персонаж может сделать любое из следующих действий:

- Передвижение и атака.
- Атака и передвижение.
- Только передвижение.
- Только атака.

Перемещение в бою

П&Д - игра воображения, но иногда становится действительно трудно точно представить, что происходит в боевых ситуациях. Когда ваш персонаж, персонажи других игроков и несколько монстров нападают и двигаются, что-то должно помочь иметь ясное визуальное представление, где находится каждый персонаж и монстр в течение сражения. Вот когда в игру вступают миниатюрные фигуры и поле сражения. Каждый персонаж и монстр имеют собственную миниатюру (или некоторый другой маркер, представляющий его). В начале боевого столкновения, игроки и персонаж расставляют фигуры или маркеры на поле сражения, чтобы показать положение всех персонажей и монстров.

Главы 8 детально рассматривает использование полей сражений.

Скорость вашего персонажа внесена в список на листе персонажа (см. Главы 3-6). Для простоты, скорость выражена в квадратах, показывая сколько квадратов по полю сражения может пройти персонаж (представленный миниатюрой или некоторым другим маркером). Каждый квадрат на поле сражения представляет область со стороной 5 фт, так что персонаж со скоростью 6 может продвинуться за один раунд на 30 фт. Вот - некоторые руководящие принципы, которые необходимо помнить при измерении передвижения:

- Скорость: ваш персонаж может продвинуться с его или ее скоростью в квадратах за один раунд. Конечно, ваш персонаж может двигаться и меньше, если вы этого хотите.

- Диагонали: Когда ваш персонаж перемещается по диагонали по полю сражения, первый диагональный квадрат вы считаете как 1 квадрат, второй диагональный квадрат вы считаете как 2 квадрата, третий как 1 квадрат, четвертый как 2 квадрата, и так далее. Для целей перемещения и определения расстояния, вы можете думать о каждом диагональном квадрате как о 1.5 квадратах

- Друзья: Ваш персонаж может двигаться через квадрат, занятый одним из его или ее товарищем по команде, но ваш персонаж не может остановиться в этом квадрате.

- Монстры: Ваш персонаж не может двигаться через квадраты, занятые монстрами или другими противниками. Если вы проходите рядом с монстром или другим противником, ваш персонаж должен остановиться, или монстр сразу же получает свободную атаку против него или её. Эту свободную атаку называют атакой по возможности. Если вы начинаете ход вашего персонажа стоящего рядом с монстром (или другим противником), ваш персонаж может переместиться только на один квадрат. Если ваш характер перемещается дальше, монстр получает атаку по возможности против него или ее.

- Только перемещение: Если все, что вы хотите сделать в ваш ход - движение, ваш персонаж может двигаться в два раза быстрее. Так, если Регдар решает только двигаться, он может продвинуться на 8 квадратов (или 40 фт).

Атака оружием

В П&Д игре существует два основных способа атаки оружием:

- Ближняя атака: Эти атаки требуют использования оружия ближнего боя (типа меча или булавы), и ваш персонаж должен быть рядом с врагом, чтобы делать эти атаки.

- Дальняя атака: Атаки этого вида требуют использования оружия дальнего боя (типа короткого лука или арбалета), и между вашим персонажем и врагом на поле сражения должен быть по крайней мере 1 квадрат. Вы должны видеть вашего врага. Если стены, монстры или другой персонаж полностью блокируют путь между

квадратом вашего персонажа и квадратом цели, вы не можете делать дальние атаки, потому что ваш персонаж не имеет свободной линии взгляда.

Атака и процесс определения урона следующие:

1. Решите, какое оружие использует ваш персонаж, чтобы сделать атаку.
2. Бросьте d20 и добавьте бонус или штраф, внесенный в список для этого оружия.
3. Если результат броска и модификатора равен или выше КЗ монстра, ваша атака достигла цели.
4. Если атака достигла цели, бросьте тот тип кубика, который определён в описании оружия и добавьте внесенный в список модификатор.
5. Повреждения уменьшает ОЖ монстра; если ОЖ монстра снижаются до 0, он побеждён.



На более высоких уровнях, ваш персонаж может делать больше одной атаки за раунд. Однако, делая так, вы можете только атаковать. Вы не можете перемещаться и делать несколько атак за раунд.

Повреждение и смерть

Когда персонажи и монстры атакуют и попадают (то есть когда они достигают результата, который равняется или превышает КЗ цели), они наносят повреждения их цели. Повреждения уменьшает ОЖ, но не имеет другого эффекта на цель.

Персонаж или монстр с 1 ОЖ столь же сильны и здоровы, как и с 25 ОЖ - за исключением того, что персонаж или монстр ближе к 0 ОЖ. А вот 0 ОЖ это плохо.

Когда ОЖ монстра уменьшены до 0, он мёртв и побеждён.

Когда ОЖ персонажа уменьшены до 0, он может предпринять только одно передвижение в его очередь. Если он пробует делать что-нибудь ещё, его ОЖ опускаются до -1.

Когда ОЖ персонажа уменьшены до -1 или ниже, персонаж без сознания падает на землю, но он ещё не мёртв - персонаж умирает. Каждый раунд после этого, персонаж теряет 1 ОЖ. Когда ОЖ персонаж снижаются до -10, он или она умирают.

Лечение умирающего персонажа

Каждый раунд, умирающий персонаж имеет 10-процентный шанс на стабилизацию, что означает, что персонаж больше не теряет ОЖ, но он или она всё равно остаются без сознания. Чтобы получить результат в процентах, бросьте два десятигранных кубика, первая цифра покажет десятки, а вторая единицы. (Некоторые десятигранные кубики для этих целей имеют два числа на каждой стороне, от 00 до 90) Например, результат 0 (или 00) на первом кубике, и 8 на втором, даёт результат 08 процентов, показывающий что персонаж стабилизировался.

Персонаж с умением Лечение может остановить потерю ОЖ у умирающего с результатом проверки умения 15 или лучше. Это действие используется вместо атаки.

Любое магическое лечение также останавливает потерю ОЖ у умирающего. Если магическое лечение поднимает ОЖ умирающего до 1 и выше, персонаж может возобновить свои нормальные действия.

Что Ещё Вы Можете Сделать в Течение Боя?

Помимо перемещения и атаки, персонаж течение боя может предпринять следующие действия:

- Передвижение и чтение заклинания, или чтение заклинания и передвижение.
- Сменить оружие (но без передвижения).
- Передвижение и перезарядка арбалета (но не атака).
- Перезарядить арбалет и атаковать (но без передвижения).
- Выполнить другое действие (например, пинком открыть дверь или поднять предмет).

Чтение заклинаний

В большинстве случаев, клирик или колдун могут прочитать заклинание до или после перемещения.

Это считается атакой персонажа в данном раунде. На более высоких уровнях, ваш персонаж изучит заклинания, которые требуют целого раунда для чтения, но все заклинания, приведённые в готовых-к-игре листах персонажей занимают только часть хода.

Вот некоторые руководящие принципы чтения заклинания в течение боя:

- Божественные заклинания: Клирики читают божественные заклинания. Готовые-к-игре клирики (см. Главу 6), могут читать каждое из заклинаний, внесенных в их список, раз в день. После молитв и подготовки, заклинания снова становятся доступны для использования. Этот период молитв заключается в размышлениях в течение одного часа в относительно мирной обстановке в определенное время каждый день, обычно рассвет, закат, полдень или полночь. (См. Главу 17 для большей информации об использовании и подготовке заклинаний.) Клирики могут также заменить готовое заклинание заклинанием лечения. Например, Эберк, если захочет, может читать *лечение лёгких ран* вместо его заклинания *благословения*. В этом случае, Эберк решает пожертвовать выгодами заклинания благословения в течение дня в пользу обеспечения лечащего волшебства для себя или товарища по команде.

- Тайные заклинания: Колдуны читают тайные заклинания. Колдун может прочитать некоторое число заклинаний в день, но чтение заклинаний должно быть из набора известных волшебнику заклинаний (см. Главу 5 для просмотра известных заклинаний готовых-к-игре волшебников). Например, Веллин может прочитать четыре заклинания 1-ого уровня каждый день. Он знает два из них: пылающие руки и волшебная стрела. Таким образом, в течение дня, Веллин мог бы прочитать два заклинания пылающие руки и два волшебная стрела, или четыре волшебных стрелы, или любую другую комбинацию, которая составляет в целом четыре. После ночного отдыха (по крайней мере, 8 часов), слоты заклинаний колдуна снова доступны для использования. Колдун концентрируется в течение 15 минут и готовит своё сознание для чтения его дневной нормы заклинаний. (См. Главу 17 для большей информации об использовании и подготовке заклинаний.)

- Монстры и противники: Если монстр или другой противник находятся на соседнем с заклинателем квадрате, чтение заклинаний вызывает атаку по возможности со стороны монстра. Если атака успешна, заклинатель должен пройти успешную проверку умения Концентрация (УС равен 10 плюс нанесенное монстром повреждение), для того, чтобы прочитать заклинание. Если проверка умения терпит неудачу, заклинание не может быть прочитано в этом ходе.

- Броски кубиков: Вы не должны бросать кубики, чтобы преуспеть в чтении заклинания. Пока ваш персонаж имеет доступные заклинания, просто скажите, что он или она читает его. Вам, возможно, придется бросить кубики, чтобы определить, сколько повреждений нанесло заклинание, или сколько ОЖ оно вылечило или что-то ещё в этом роде. Иногда, монстр получает спасбросок, чтобы избежать некоторых или всех эффектов заклинания.

Спасбросок

Каждый персонаж и монстр имеют модификаторы для трех типов спасбросков (Стойкость, Рефлекс и Воля). Спасбросок – бросок кубика, который вы делаете, чтобы защитить вашего персонажа от некоторых типов опасностей. Когда вы должны сделать спасбросок, Мастер скажет вам об этом. Вы не выбираете тип спасброска; он зависит от природы опасности.

Чтобы делать спасбросок, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте модификатор для специфического типа спасброска. МИ скажет вам, что означает успешный (или провальный) бросок. Глава 10 обсуждает спасброски более подробно.

Смена оружия

В начале боя, ваш персонаж или уже имеет определенное оружие в руке или достаёт оружие. В течение боя вы можете заставить персонажа сменить оружие (вложить в ножны длинный меч и достать большой лука, например), но выполнение этого действия занимает полный раунд.

Перезарядка арбалета

Чтобы перезарядить арбалет нужно время. Во время хода, следующего после выстрела, персонаж может перезарядить оружие и выстрелить, или персонаж может

переместиться и перезарядить арбалет. Ваш персонаж не может сделать все три вещи сразу за один раунд.

Длинные и короткие луки не требуют дополнительного времени на перезарядку.

Специальные Боевые Правила

Следующие секции описывают несколько специальных правил, которые могут вступить в игру в течение боевого столкновения.

Стрельба в толпу

Несколько ПИ имеют оружие дальнего боя. Они могут нацелить его на тех монстров, на каких считают нужным. Когда монстр, в которого они хотят стрелять, вступает с другим персонажем игрока в ближний бой, становится более трудно точно использовать оружие дальнего боя. Чтобы сделать дальнюю атаку против монстра, который стоит рядом с вашим товарищем по команде, ваш персонаж, получает штраф -4 к броску атаки, потому что трудно стрелять монстра, когда тот очень близко к вашему другу.

Например, Лидда хочет выстрелить из её короткого лука (оружие дальнего боя) в орка, который ведёт ближний бой с Регдаром. Обычно игрок Лидды бросает d20+4, чтобы попробовать напасть на орка её коротким луком. Поскольку монстр находится в схватке с Регдаром (её товарищем по команде), она делает атаку со штрафом -4. Бросок атаки теперь d20.

Фланкирование (атаки с флангов)

Вы можете использовать боевую тактику, названную фланкированием, чтобы получить преимущество против противника. Если ваш персонаж и товарищ по команде находятся с противоположных сторон монстра, то каждый из вас получает бонус +2 к броскам атаки против этого монстра.

Например, Лидда достаёт свою рапиру и обходит орка с фланга. Теперь Лидда и Регдар - фланкируют монстра. Это обеспечивает их обоих бонусом +2. Теперь атака Лидды рапирой - d20+3, а увеличенная атака Регдара - d20+6.

Исследование Подземелья

Вне боя П&Д игра может быть крайне непредсказуема. Мастер говорит игрокам, что видят их персонажи (и слышат, и какой запах, и так далее), и спрашивает их, что они делают. Игроки не должны действовать каким-то определённым образом, хотя МИ могут наложить некоторую структуру на действия, только для того, чтобы каждый смог сделать то, что он хочет сделать. Если в это время вы используете поле сражения, то, вероятно, только для того, чтобы видеть, где находятся персонажи друг относительно друга. Вот пример исследования подземелья: Мастер: "Коридор в 10 фт шириной, по которому вы шли, оканчивается запертой деревянной дверью. Что Вы хотите сделать?"

Игрок Лидды: "Я пробую отпереть дверь."

Мастер: "Хорошо. Сделайте проверку Открыть Замок."

Игрок Лидды: Бросает d20 и добавляет 7 (ее модификатор Открыть Замок) к результату. "У меня 16."

Мастер: "Замок щёлкает и открывается."

Игрок Регдара: "Теперь, когда дверь отперта, я прохожу мимо Лидды и открываю дверь."

Мастер: "Двери распахиваются с небольшим скрипом. Внутри вы видите маленькую золотую статую, находящуюся на пьедестале в центре комнаты."

Игрок Лидды: "Я приближаюсь и смотрю."

Игрок Валанты: "Я тоже."

Игрок Эберка: "Я буду стоять в дверном проеме, на случай, если что-то пойдёт не так, как надо."

Игрок Регдара: "Лидда, всегда попадает в неприятности. Я вхожу в комнату, но буду стоять позади, готовый прийти на помощь, если Лидда и Валанта попадут в ловушку."

Мастер "Хорошо. Валанта и Лидда смотрят на статую. Она, выглядит сделанной из золота. Статуя кажется тяжёлой, хотя при этом она не более полутора футов высотой. Статуя имеет форму дракона, а в основании есть какие-то письма, которые вы не можете прочитать."

Игрок Валанты: “Я читаю, обнаружить магию.”

Мастер: “Статуя окутывается аурой магии. Каждый делает проверку Обнаружения.”

Все игроки: Все игроки бросают d20 и добавляют их модификаторы умения Обнаружения.

Игрок Регдара преуспевает и получает самый высокий результат - 18.

Мастер: “В то время как все смотрят на золотую статую, Регдар замечает, что панель в дальней стене отошла в сторону. За ней Регдар видит тёмный провал. Что-то начало появляться из этого провала, но видит это только Регдар. Что Вы собираетесь делать?”

Что случается потом? Это зависит от Мастера и действий игроков!

Что Вы Можете Сделать при Исследовании?

При исследовании подземелья или другого места приключения, персонажи могут делать любое из следующих действий:

- Осматривать стены в поисках секретных дверей.
- Слушать, что происходит за дверями.
- Проверять двери, чтобы увидеть, заперты ли они.
- Вышибать двери или взламывать замки.
- Обыскивать комнаты в поисках сокровищ.
- Управлять рычагами или двигать статуи.
- Использовать умение Запугивание, чтобы устроить кобольда, например, чтобы он сказал, что ждёт партию дальше.
- Сделать всё что угодно!

Когда персонажи исследуют место, они могут делать все виды вещей. Они могли бы сломать шкаф, чтобы найти секретное отделение, собрать песок в мешочек, попробовать построить самодельный мостик из стола или сделать то, что могут придумать.

Мастер решает, действительно ли сработает попытка персонажей. Некоторые вещи легки и персонажи могут преуспеть автоматически. Не требуется никакого специального умения или удачи, чтобы заполнить мешочек песком, например. Другие действия невозможны. Никакой персонаж не может разломать 12-дюймовую толстую, твердую каменную стену кулаком.

Когда есть возможность успеха или провала, а задача не касается никакого специфического умения, МИ использует проверку характеристики.

Проверки Характеристики

Чтобы сделать проверку характеристики, игрок бросает d20 и добавляет его или её бонус, связанный с характеристикой, которая лучше всего соответствует действию. Если МИ решает, что результат достаточно высок, используя типовые Уровни Сложности установленные в книгах основных правил, персонаж преуспевает. Вот - некоторые примеры проверок характеристик и УС:

- Попытка сломать крепкую деревянную дверь требует проверки Силы с УС 18.
- Попытка продеть нитку в иголку требует проверки Ловкости с УС 5.
- Задержка дыхания в течение долгого времени требует проверки Телосложения с УС 10.
- Прохождение сложного лабиринта требует проверки Интеллекта с УС 20.
- Обнаружение слежки за вашим персонажем на рынке, требует проверки Мудрости с УС 10.
- Чтобы удивить толпу надо пройти проверку Обаяния с УС 15.

Глава 8

Практическое Занятие

В этой главе

- Использование поля сражения и маркеров персонажа
- Испытание ПИ друг против друга
- Испытание ПИ против монстров
- Добавление элементов истории в приключение

В предыдущих главах, мы представили краткий обзор основ П&Д игры, мы ввели группу готовых-к-игре персонажей, и показали вам, как делать броски атак и повреждений, проверки умений и спасброски. После рассмотрения основ, фактически вы можете бросить некоторые кубики и посмотреть, как всё это образует игру.

Эта глава проведёт вас по типовой сессии П&Д игры. Обратите внимание, что вам понадобится набор игровых П&Д кубиков. Вы можете найти такой набор в вашем местном игрушечном или книжном магазине, или купить набор у любого Интернет-продавца игры. Когда вы получите ваши кубики, продолжите практическое занятие.

Поле Сражения и Маркеры

П&Д игра используют трёхмерные компоненты, которые помогают игрокам визуализировать сцены и работу, посредством тактики и стратегии боя.

Миниатюры и поле сражения обеспечивают лучший способ визуализировать действие.

Поле сражения состоит из сетки 1-дюймовых квадратов. Вы можете считать расстояния в квадратах или можете конвертировать в измерения мира игры - 1 квадрат равняется 5 футам. Например, Регдар имеет скорость 4, это означает, что он за ход может переместиться на 4 квадрата (20 футов) и провести атаку.

Вы используете поле сражения и миниатюры или другие маркеры (см. следующую секцию, "Маркеры"), чтобы показать текущий порядок вашей группы авантюристов или относительное местоположение персонажей и монстров в любом столкновении.

Лучшее использование для поля сражения - когда персонажи натываются или впадают в бой. Когда вы можете видеть, как далеко или как близко появился монстр, а так же расположение других персонажей относительно монстра и вас, вы можете лучше планировать передвижения и полностью использовать окружающую среду в течение боевых столкновений.

Большая версия поля сражения может быть найдена в Руководстве Мастера Подземелий. Более долговечные поля, сделанные из винила могут быть куплены с игрой и в магазинах или у интернет-продавцов.

Маркеры

Поле сражения работает только, если вы что-нибудь используете для обозначения персонажей игрока и монстров.

Большинство персонажей и много монстров, по определению, Среднего размера. Средний персонаж занимает один квадрат на поле сражения. Большие существа занимают область 2x2 или 4 квадрата. Только один персонаж или существо может занять квадрат. Персонажи могут двигаться через квадраты, занятые дружественными персонажам, но не могут двигаться через квадраты, занятые врагами. Персонажи не могут прекратить двигаться через занятый квадрат (стоит ли там друг или враг). (Для целей поля сражения, Маленькие персонажи - типа Лидды - занимают один квадрат.)

Перемещение по Полю Сражения

В свой ход, ваш персонаж может продвинуться на количество квадратов, которое равняется его или её скорости и сделать атаку. Если вы хотите только переместить вашего персонажа (не делать никаких атак), ваш персонаж может продвинуться в два раза дальше.

Например, Регдар имеет скорость 4. За ход он может продвинуться на 4 квадрата и сделать атаку, или он может продвинуться на 8 квадратов, если он не делает атаки (см. рис. 8.1).

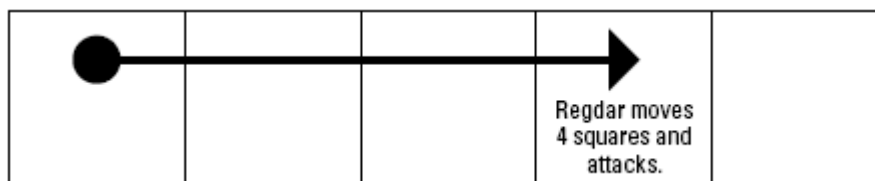


Рис. 8.1 Не-диаганальное передвижение

При измерении диагональных расстояний, первая диагональ рассчитывается как 1 квадрат, вторая диагональ считается как 2 квадрата, третья диагональ как 1 квадрат, четвертая диагональ как 2 квадрата и так далее. Думайте о каждой диагонали как 1.5 квадрата. Так, в свой ход, по диагонали Регдар может переместиться на 3 квадрата ($1+2+1 = 4$) и сделать атаку против монстра (см. рис. 8.2).



Дополнительная стоимость для диагонального движения применяется только к движению и определению расстояния для дальних атак и заклинаний. Персонаж, используя оружие ближнего боя может всегда нападать на монстра в любом смежном квадрате – диагональном или нет.

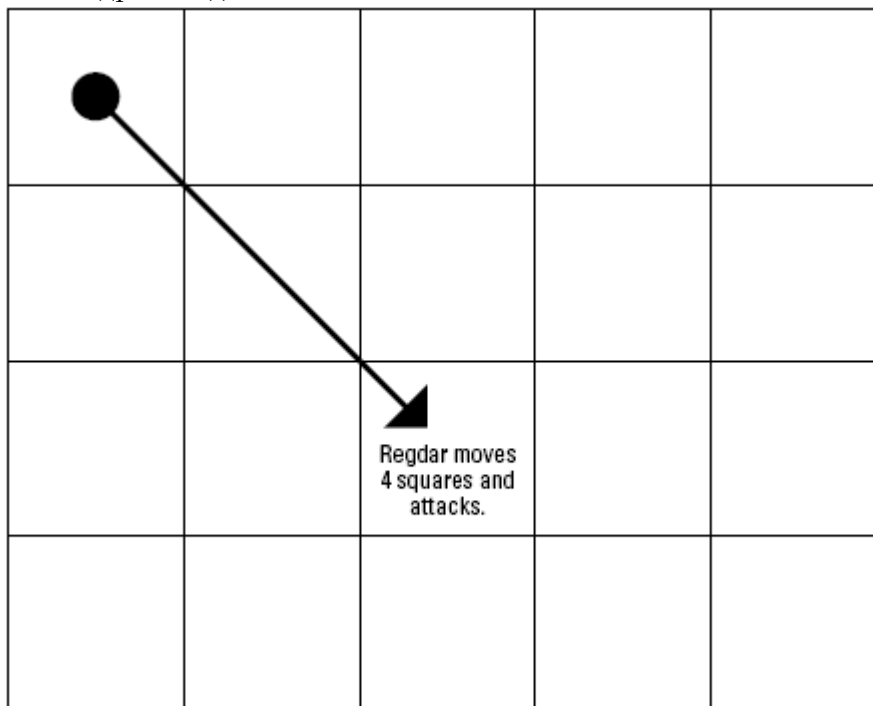


Рис. 8.2 Диагональное передвижение

Практика: Спарринг

Первый способ попробовать игру и управлять вашим персонажем состоит в том, чтобы попрактиковаться в борьбе против другого персонажа. Выберите персонажа, за которого вы хотите играть из готовых-к-игре персонажей, представленных в Главах 3-6.

Сделайте так, чтобы друг выбрал другого персонажа. Для вашей первой практической сессии мы предлагаем вам выбрать двух воинов из Главы 3. Воины - самые легкие и наиболее прямолинейные персонажи.

Поймите, что цель этой практики состоит в том, чтобы дать вам и другу прочувствовать механику игры. П&Д игра в полном масштабе требует, чтобы Мастер управлял приключением. Чтобы дать вам ощущение перемещения и стиль П&Д борьбы, мы сосредоточимся на основах со сценарием, который почти никогда не случился бы в игре – вместо этого, вы и ваш друг будете играть за персонажей одной

команды, так что ваши персонажи не будут бороться с друг другом. Другой способ думать об этой практике состоит в том, что ваши персонажи являются спарринг-партнёрами или практикантами, не бьющимися насмерть.

Размещение Персонажей на Поле Сражения

Прежде, чем вы начнёте бой, вы должны установить несколько вещей.

Вот как:

1. Расположите поле сражения между вами и вашим другом.
2. Разместите маркер вашего персонажа в один из углов поля. Ваш противник размещает его или её маркер в противоположном углу по диагонали поля.
3. Каждый из вас бросает инициативу. Бросьте d20 и добавьте ваш модификатор инициативы. Персонаж с самым высоким результатом действует первым, в затем вы ходите по очереди.

Например, игрок Регдара выбрасывает 10, добавляет +1 и получает 11. Игрок Тордека выбрасывает 14, добавляет +1 и получает 15. Тордек ходит первым, затем Регдар, затем Тордек, и так далее, пока один из персонажей не выиграет сражение практики.

Что Делать в Ваш Ход

Каждый раунд, персонаж может передвигаться и атаковать, атаковать и передвигаться, или только передвигаться (что позволяет персонажу двигаться в два раза быстрее). Поскольку воины любят ближний бой, первые несколько раундов, они будут или проводить дальние атаки и перемещаться, или просто перемещаться, сближаясь с противником.

Помните, чтобы сделать атаку, бросьте d20 и добавьте модификатор для оружия, которое использует ваш персонаж. Если атака удачна (вы получаете результат, который равен или выше, чем КЗ вашего противника), бросьте кубик или кубики, внесённые в список повреждения оружия. Повреждение уменьшает ОЖ персонажа.

Когда ОЖ одного персонажа уменьшаются до 0 или меньше, он или она побеждены.

Другой персонаж выигрывает сессию практики!

Пример Спарринга

Чтобы помочь вам разобраться в игровом сражении мы добавили пошагово расписанный пример боя между воином Тордеком и воином Регдаром. Вот как это случилось бы:

Раунд 1 - Тордек: Тордек получил более высокий результат инициативы, так что он ходит первым. Он начинает, проводя дальнюю атаку его коротким луком. Он выбрасывает 7 на d20, добавляет +2 (модификатор для его атаки коротким луком) и получает 9. Регдар имеет КЗ 15, поэтому атака Тордека неудачна. Тогда Тордек подходит к Регдару ближе на 4 квадрата. Тордек атаковал и сходил. Конец его очереди.

Раунд 1 - Регдар: Затем ходит Регдар. Он решает сделать то же самое. Он выбрасывает 17, добавляет +2 и получает результат 19 его атаки коротким луком. Это выше КЗ Тордека 17 – атака достигает цели. Регдар бросает повреждение. Он получает 2 на d6 (кубик повреждений для его короткого лука). Тордек уменьшает свои ОЖ на 2. Теперь он имеет 11 ОЖ. Затем Регдар подходит ближе к Регдару на 4 квадрата и заканчивает свой ход.

Раунд 2 - Тордек: Тордек всё ещё достаточно далеко, поэтому он решает сделать другую дальнюю атаку против Регдара. Он выбрасывает 11 и добавляет +2. Результат 13 не достаточно высоко. Он подходит к Регдару на 4 квадрата поближе и заканчивает свой ход.

Раунд 2 - Регдар: Регдар решает потратить этот раунд на смену оружия. Он убирает его короткий лук и достаёт великий меч, ожидая начала ближнего боя.

Раунд 3 - Тордек: Тордек подходит поближе и делает ещё одну дальнюю атаку. На сей раз, он выбрасывает 15, добавляет +2 и получает 17. Он поражает Регдара! Он выбрасывает 4 на d6 и наносит 4 очка повреждения. Регдар теперь имеет 8 ОЖ.

Раунд 3 - Регдар: Регдар в этом раунде сходит с Тордеком и проводит атаку его великим мечом. Он выбрасывает 15, добавляет +4 (модификатор для его великого

меча) и получает 19. Это - попадание! Чтобы нанести повреждение, Регдар бросает два шестигранных кубика и добавляет +3. Он выбрасывает 2 и 5 на кубиках и получает 10 (2+5+3). У Тордека остаётся 1 ОЖ!

Раунд 4 - Тордек: Тордек тратит ход на смену оружия. Теперь он держит дварфийскую боевую секиру.

Раунд 4 - Регдар: Регдар нападает снова. Он выбрасывает 2 и результат 6 не достаточно высок, чтобы поразить Тордека.

Раунд 5 - Тордек: Теперь Тордек получает шанс сделать ближнюю атаку. Его модификатор для боевой секиры - +4. Он выбрасывает 12 и получает результат 16 (12+4) - попадание. Секира наносит d10+2 повреждений, а результат Тордека - 6. У Регдара остаётся 2 ОЖ.

Как заканчивается эта напряженная сессия практики? Возьмите листы персонажей и кубики и узнайте сами!

Персонажи Игрока Против Монстров

Следующая сессия практики вовлекает персонажей игрока и монстров. Это ближе к реальному боевому столкновению, которое вы имели бы в любом П&Д приключении.

Вам понадобятся игроки; определитесь, кем из четырёх вы будете. Вам понадобится Мастер, чтобы управлять монстрами. Пусть каждый игрок выберет для игры персонажа. МИ должны вырезать маркеры для двух орков; это - монстры, с которыми четыре персонажа столкнутся в этой сессии практики. Обратите внимание, что оба орка имеют ту же самую статистику и то же самое количество ОЖ.

Размещение Персонажей на Поле Сражения

Расположите поле сражения на столе и удостоверьтесь, что игроки и МИ могут удобно расположить своими листы персонажей и бросать кубики. Четыре ПИ начинают в одном конце поля сражения. МИ размещает маркеры двух орков где-нибудь в середине поля сражения.

Затем, каждый бросает инициативу. Бросьте d20 и добавьте модификатор инициативы вашего персонажа. МИ делает один бросок для обоих орков. (статистика орков может быть найдена в сноске "Орк") МИ записывает результат каждого персонажа, от наивысшего до низшего. Это устанавливает порядок игры для этого боевого столкновения.

Например, Регдар выбрасывает 10, добавляет +1 и получает результат 11. Тень выбрасывает 14, добавляет +6 и получает результат 20. Веллин выбрасывает 16, добавляет +2 и получает результата 18. Эберк выбрасывает 3, добавляет -1 и получает результат 2. МИ выбрасывает 5, добавляют +0 и получает результат 5 для орков. Так, инициативный порядок этого боя будет выглядеть так:

Тень 20

Веллин 18

Регдар 11

Орки 5

Эберк 2

Что Делать в Ваш Ход

Каждый раунд, персонаж может передвигаться и атаковать, атаковать и передвигаться, или только передвигаться (что позволяет персонажу двигаться в два раза быстрее). Поскольку воины любят ближний бой, первые несколько раундов, они будут или проводить дальние атаки и перемещаться, или просто перемещаться, сближаясь с противником. Орки имеют те же самые варианты.

Помните, чтобы сделать атаку, бросьте d20 и добавьте модификатор для оружия, которое использует ваш персонаж. Если атака удачна (вы получаете результат, который равен или выше, чем КЗ вашего противника), бросьте кубик или кубики, внесённые в список повреждения оружия. Повреждение уменьшает ОЖ персонажа.

Если персонажи уменьшают ОЖ обоих орков до 0, они выигрывают бой. Если орки уменьшают ОЖ всех персонажей до 0, то они выигрывают бой.

Мастер Подземелья

Присутствие Мастера Подземелья превращает П&Д игру из настольной в ролевую, где может случиться что угодно. В этом уроке вы можете позволить МИ просто управлять действиями монстров, а можете позволить МИ и попрактиковаться в его или её умениях Мастера. Мастер не играет против игроков (даже при том, что, он или она управляют противниками). МИ устанавливает сцену, описывает действие и говорит, когда нужно пройти проверку умения или сделать другой бросок.

Пример Боя Игрока Против Монстра

Вот как можно отыграть первый раунд этого боевого столкновения:

Раунд 1 - Тень: Тень ходит первой (она имеет самый высокий результат инициативы). Она достаёт свой ручной арбалет и стреляет в правого орка. Она выбрасывает 4 на d20, добавляет её модификатор -2 и получает результат 2. Этого мало для поражения КЗ орка 13, и болт ручного арбалета пролетает мимо головы орка.

Раунд 1 - Веллин: Затем действует Веллин. Он решает использовать против правого орка заклинание. Он объявляет, что он читает заклинание волшебная стрела. Никакой бросок атаки для этого специфического заклинания не делается; волшебные стрелы срываются с пальцев Веллина и автоматически поражают орка. Игрок Веллина бросает повреждение и наносит 4 очка повреждения правому орку. МИ говорит, что у орка осталось 1 ОЖ.

Раунд 1 - Регдар: Затем действует Регдар. Он не достаточно близок, чтобы переместиться и напасть на орка, но он может просто двигаться (фактически перемещаясь в два раза быстрее), чтобы покрыть 8 квадратов и подлететь к левому орку.

Раунд 1 - Орки: Подошла очередь орков. Левый орк махает ятаганом (большой, изогнутый меч). МИ бросает d20, добавляя модификатор орка +4 и получает результата 16. Это - попадание! Орк наносит 10 очков повреждения Регдару, оставляя воина с 2 ОЖ.

Раунд 1 - Эберк: Теперь ход Эберка. Он встаёт позади Регдара так, чтобы он смог прочитать заклинание лечения лёгких ран в следующем ходе и излечить часть повреждений воина.

Первый раунд боя закончился. Авантюристы победят орков? Бросьте кубики и узнайте это, проиграв этот сценарий самостоятельно!

Орк

Орки - агрессивные гуманоиды с серой кожей, жёсткими волосами и свиными лицами. Они ненавидят авантюристов и стремятся уничтожить их, как только видят.

Инициатива + 0, КЗ 13

Скорость 6, Очков Жизней 5

Ятаган d20+4 Повреждения 2d4+4

Метательное Копьё d20+1 Повреждение d6+3

Умения: Слух d20+1, Обнаружение d20+1

Добавление Элемента Истории

П&Д игра позволяет игрокам рассказывать захватывающие истории в средневековом фэнтези-мире. Мастеру Подземелья легко добавить элемент истории в столкновение, а игрокам вообразить, какие вещи сделают их персонажи. В этой секции, мы возьмём пример сражения с орками и добавим к нему некоторые элементы истории.

Используйте поле сражения для подземелья. Выберите любую комнату и разместите в ней где-нибудь маркеры двух орков. Поставьте ПИ вне комнаты, где-нибудь в коридоре. МИ решает, что орки недавно совершили набег на деревню людей, и теперь в этой комнате они делят добычу. Возможно орки имеют кошелек с десятью серебряными монетами, ржавый меч, худую собаку, привязанную к ножке стола, и свиток, который они украли из пустого сельского дома. Орки смеются и поздравляют себя на своём языке, когда ПИ достигают коридора.

Теперь МИ просит пройти проверку Слуха. МИ решает, что орков услышать достаточно легко и устанавливает цель проверки 10 (названную Уровнем Сложности или УС). Если любой из персонажей получает результат проверки 10 или выше, они слышат шум, исходящий из комнаты.

Если персонажи не слышали шум, то МИ может посмотреть, не слышали ли орки приближающихся персонажей. Поскольку орки смеются и разговаривают, МИ решает, что им более сложно услышать ПИ и устанавливает УС 15.

Теперь персонажи, возможно, знают, что в комнате кто-то находится, возможно, нет. Возможно, орки знают о персонажах, возможно нет

МИ могут использовать эту информацию, чтобы увеличить напряженность и драматичность, по мере продвижения персонажей к комнате. Когда персонажи, наконец, достигают комнаты и заглядывают, они видят двух орков, стол и украденные из деревни вещи. Авантюристы смогут нанести поражение оркам? Орки будут бороться за свои жизни или будут умолять о пощаде? Что относительно вещей?

Ржавый меч наделён магической силой? Свиток принадлежал волшебнику, или он содержит некоторое важное сообщение, второпях написанное на его поверхности?

Возможно это - карта другого подземелья и место, где спрятано сокровище.

История - это не так уж сложно, и элементы, которые она приносит в игру - удовольствие! Попробуйте это сделать после того, как попрактикуетесь в сражениях.

Глава 9

Поиск П&Д Игры Для Присоединения

В этой главе

- присоединение к чьей-либо игре
- начало вашей собственной игры
- присоединение к высокоуровневой игре
- Редгар, человек-воин 4-ого уровня
- Редгар, человек-воин 8-ого уровня

ПОДЗЕМЕЛЬЯ & ДРАКОНЫ - кооперативная игра; для игры вам понадобится, по крайней мере, ещё один человек, а предпочтительно пять или шесть. Один человек - Мастер Подземелья, игрок, который управляет монстрами, представляет подземелья или приключения, и вообще следит за ходом игры.

Все другие - персонажи игрока - игроки, которые управляют одним персонажем в приключении МИ.

В этой главе мы рассмотрим поиск игры, к которой можно присоединиться, организацию вашей собственной игры, если вы не можете (или не хотите) найти другую игру, и присоединение к высокоуровневой игре. Мы также обеспечим вас готовыми-к-игре персонажами 4-ого и 8-ого уровня - Редгар, человек-воин.

Типичная Игровая Сессия

Вы могли бы задаться вопросом, что напоминает сессия П&Д игры. Во что одеты люди, что они приносят, как долго они играют и где они играют? Лучшее сравнение для П&Д игры - постоянный клиент для игры в покер в пятницу вечером. Люди одеваются как хотят, они обычно встречаются в чьём-то доме, приносят некоторые закуски или напитки и то, что им нужно для игры, а игра обычно проходит в течение трёх - четырёх часов - иногда больше, иногда меньше.

Когда вас пригласили присоединиться к игре, нужно спросить или проверить следующее:

- Когда состоится игра? Будьте пунктуальны!
- Где состоится игра? Убедитесь, что знаете, как добраться до дома хозяина или другого места, где будет проходить игра.
- Кто Мастер? Для вас, как для нового игрока, МИ - ваш лучший друг. Пообщайтесь с МИ за день или два перед игрой, и узнайте то, что он или она ждут от вас.
- Спросите, какие игровые материалы вы можете принести с собой. Большинство игроков приносят Руководство Игрока, набор игровых кубиков, что-то, на чём и чем можно писать и свой лист персонажа. Принесите эту Книгу Для Чайников, если вы будете играть одним из готовых персонажей, представленных в Главах 3-6.
- Спросите, можете ли вы принести еду и напитки. Принесите немного денег, если захотите заказать пиццу или что-нибудь другое.
- Для детей лучше позвать няню.

Первые несколько раз, вероятно, лучше больше слушать и наблюдать и не слишком много говорить. Как только вы узнаете способности вашего персонажа и выясняете, как работает игра, обратите внимание непосредственно на поведение других игроков за столом. Вы можете перенять их реплики.

Поиск Кого-то для Игры

Итак, предположим, что вы купили Руководство Игрока, просмотрели книгу и решили, что вы хотите сыграть в игру. Как вы ищете игру? У вас есть два основных выбора: найдите игру, к которой можно присоединиться или организуйте вашу собственную игру.

Присоединение к чьей-либо игры

Это - вероятно, самый легкий способ, если вы - новичок в П&Д. Найдите существующую группу игроков, которые желают принять вас за стол и начните играть с ними. Каждую неделю, сотни тысяч людей собираются для регулярных П&Д игр с

друзьями или незнакомцами, точно так же как люди участвуют в игре в покер, боулинг-лиге или вечере лото. Всё, что вам надо - найти существующую группу где-нибудь около вас и известить их о том, что вы интересуетесь игрой.

Так, где же можно найти П&Д группу, встречающуюся в вашем городе? Пробуйте следующее:

- Друзья и семьи.
- Игровые клубы.
- Местный игровой магазин.
- Интернет.



Примечание переводчика: не стал переводить полностью, и так всё ясно.

- RPGA: Это Ролевая Ассоциация Игроков. Войдите в контакт с RPGA на www.wizards.com/rpga и спросите их, если есть RPGA отделы в вашем городе.

Теперь более трудная часть: большинство игроков понимает, что может быть трудно найти игру для присоединения, но вы должны проявить некоторую любезность, когда вы просите присоединиться к незнакомой игровой группе. Пробуйте что-то типа: "Я понимаю, что у вас постоянная игровая клиентура. Я хочу попытаться войти. Вы ищете новых игроков?" Не воспринимайте слишком лично, если услышите ответ - нет; нет ничего необычного в том, что Мастера отказываются от новых игроков, если они уже управляют игрой с большим количеством игроков.

Организация вашей собственной игры

Если вы не можете найти существующую игру, чтобы присоединиться, вы должны организовать вашу собственную игру. Большинство игроков ожидает, что П&Д игра будет продолжающейся, с регулярным расписанием - точно так же как тот еженедельный вечер покера, о которой мы говорили.

Вашей первой задачей будет нахождение Мастера Подземелий. Возможно, что вы знаете кого-то - или знаете кого-то, кто знает кого-то - кто играл в П&Д прежде, и может служить Мастером. Если это так, вы захотите, чтобы опытный игрок был МИ вашей группы. Если никого подходящего нет, вы должны будете выбрать МИ для вашей новой игры. Поскольку вы пытаетесь организовать игру, вы могли бы принять этот удар на себя.

После того, как вы определите, кто собирается быть МИ, вы должны собрать группу надежных и заинтересованных игроков. В идеале, вам надо начать с трех - пяти игроков и одного Мастера. Чтобы найти игроков, спросите сначала друзей.

Члены семьи подойдут, но мы предлагаем родных братьев или двоюродных - если вы позовёте родителей или детей, где большинство других людей не в вашем возрасте, вы можете создать неуклюжую социальную динамику для всех других (конечно, если каждый за столом непосредственно из в вашей семье, это - не проблема). Если вы не можете найти достаточно много игроков из ваших знакомых, вы можете пробовать найти игроков в вашем городе. Пошлите уведомления в ваш местный хобби-магазин или школьный игровой клуб (если вы - студент).

После того, как вы собрали достаточно много людей для игры, выберете место и время встречи. В конечном счете, вы должны найти подходящий вечер для игры, который может устроить всех игроков, но во время очередной встречи можно договориться и на другой день. Найдите место, где за столом хорошего размера могут разместиться полдюжины человек и не беспокоить других людей, делая много шума. Если вы играете в доме, где будут маленькие дети, удостоверьтесь, что кто-то (предпочтительно, кто-то, кто не пробует играть) присматривает за детьми.

Основная П&Д Игра

Если вы - новичок, и каждый с кем вы играете - тоже новичок, мы настоятельно рекомендуем, чтобы вы достали сначала Основную П&Д Игру. Основная Игра включает игровые кубики, миниатюры, готовых-к-игре персонажей, поле сражения и готовые сценарии. Это лучшее начало для людей, которые никогда не играли в игру прежде, и вы потратите намного меньше времени, узнавая хитрости *ropes* с Основной Игрой, нежели с Руководством Игрока и Руководством Мастера Подземелий.

Вхождение в Игру Персонажем Высокого Уровня

Когда вы присоединяетесь к игровой группе, которая играла вместе некоторое время, наверняка их персонажи не будут 1-ого уровня. Например, вам можно было бы сказать что-то подобное: "Отлично, будем рады вам - приносите персонажа 4-ого

уровня в субботу!" Большинство Мастеров имеет некоторые основные правила для того, как новые персонажи могут присоединиться к игре, так что вы должны заранее спросить, кто будет Мастером и узнать у этого человека, как вы должны создать персонажа. Не бойтесь просить помощи в подготовке. Но иногда вы можете присоединиться к игре вслепую, без знания того, кто - Мастер, какой игрой он управляет или как быстро получить готового персонажа. Для этих обстоятельств, мы даём вам 4-х уровневого и 8-и уровневого Регдара, воина (см. Главу 3 для Регдара 1-ого уровня). Как новый игрок, вы увидите, что самый легкий класс персонажа для игры на более высоких уровнях - воин. Когда вы приступите к вашей новой игре, скажите Мастеру, что у вас есть готовый к игре воин 4-ого уровня или воин 8-ого уровня из этой книги.



Если вы хотите играть за воина со статистикой Регдара, но вам не нравится имя, измените его на то, которое вам больше нравится. Если вы предпочитаете персонажей-женщин, вам нужно будет только изменить имя или использовать лист персонажа Бренны. Бренна имеет похожую игровую статистику, так что род вашего персонажа - просто вопрос предпочтения.

Регдар, Человек-Воин 4-ого уровня

Как персонаж 4-ого уровня, Регдар узнал множество новых навыков и умений, с тех пор как он был на 1-ом уровне. Он использует лучшее снаряжение и сражается намного более эффективно, чем он делал это на 1-ом уровне.

Инициатива +5: В начале боя, персонаж с самой высокой проверкой инициативы будет ходить первым.

Скорость 4: Вы можете переместиться на 4 квадрата за ход.

Класс Защиты 20: Противники должны выбросить это число или лучше, чтобы поразить вас.

Очки Жизни 34: Если вы исчерпаете очки жизни, см. правила повреждений и умирания в главе 7.

Великий Меч d20+9, Ущерб 2d6+7, Длинный Лук d20+6, Ущерб 1d8+3

Специальные Способности

Разрубание: Один раз за ранд, если вы убиваете противника вашим великим мечом, вы можете немедленно атаковать мечом другого противника, если он находится рядом с вами.

Могучий Удар: Если вы желаете, прежде, чем вы атакуете, вы можете взять -4 штрафа к броску атаки. При удачном попадании вы наносите +8 повреждений.

Умения

Когда вы используете умения, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, смотря, что говорит умение. Если вы выбросили достаточно высокий результат, вы преуспеваете. МИ знает, какой результат вы должны выбросить.

Лазить d20: Используйте это умение, чтобы взбираться на горы или преодолевать стены.

Дипломатия d20+2: Используйте это умение, чтобы убеждать других.

Спрятаться d20-3: Используйте это умение, чтобы скрыть себя так, чтобы другие не могли вас увидеть.

Слух d20+1: Используйте это умение, чтобы услышать противников с другой стороны двери подземелья.

Двигаться Тихо d20-3: Используйте это умение, чтобы красться.

Поиск d20: Используйте это умение, чтобы определить местонахождение секретных дверей и скрытого сокровища.

Обнаружение d20+1: Используйте это умение, чтобы заметить противников, скрывающихся в тенях.

Спасброски

Когда вы делаете спасбросок, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, как показано.

Стойкость d20+6: сопротивление яду, ошеломляющим и подобным эффектам.

Рефлекс d20+2: избегание ловушек, дыхания дракона и подобных опасностей.

Воля d20+2: сопротивление ментальным атакам.

Броня

Регдар носит волшебные +1 полные латы. Это означает, что броня дает бонус +1 к его КЗ, по сравнению с не волшебными полными латами. (Премия уже включена в КЗ описания Регдара.)

Оружие и Снаряжение

Регдар имеет волшебный +1 великий меч, мастерский составной длинный лук, 20 стрел, рюкзак, 6 осветительных палочек (?) **sunrods**, кремь, огниво, 50 фт веревки и кошку. Великий меч Регдара дает ему бонус +1 к атакам и урону (уже включены в его описание атаки.)

Очки Характеристик

СИЛА 16+3 Бонус применяется к атакам мечом и ущербу, проверке умения Лазить, вышибанию дверей.

ЛОВКОСТЬ 12+1 Бонус применяется к КЗ, атакам луком, спасброскам по Рефлексу, проверкам умений Спрятаться и Двигаться Тихо.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 14+2 бонус применяется к ОЖ, спасброскам по Стойкости.

ИНТЕЛЛЕКТ 10+0 Бонус применяется к умению Поиска.

МУДРОСТЬ 8-1 Штраф применяется спасброску по Воле, умениям Слух и Обнаружение.

ОБАЯНИЕ 13+1 Бонус применяется к умению Дипломатия.

* Бонусы и штрафы уже были рассчитаны для вашей статистики.

Навыки

Разрубание, Могучий Удар: См. Специальные Способности.

Концентрация на Оружии (Великий меч): +1 к атаке, уже внесено в статистику.

Железная Воля: +2 к спасброску по Воле, уже внесено в статистику.

Улучшенная Инициатива: +4 к проверке Инициативы, уже внесено в статистику.

Регдар, Человек-Воин 8-ого уровня

Инициатива +5: В начале боя, персонаж с самой высокой проверкой инициативы будет ходить первым.

Скорость 4: Вы можете переместиться на 4 квадрата за ход.

Класс Защиты 20: Противники должны выбросить это число или лучше, чтобы поразить вас.

Очки Жизни 72: Если вы исчерпаете очки жизни, см. правила повреждений и умирания в главе 7.

Великий меч d20+16/+11, если Вы двигаетесь и атакуете, вы делаете одну атаку с +16. Если Вы не двигаетесь, вы можете сделать две атаки: одна с +16 и одна с +11. Повреждение 2d6+10. Большой лук d20+10/+5. Если Вы двигаетесь и атакуете, вы делаете одну атаку с +10. Если Вы не двигаетесь, вы можете сделать две атаки: одна с +10 и одна с +5. Повреждение 1d8+5

Специальные Способности

Большое Разрубание: Если вы убиваете противника вашим великим мечом, вы можете немедленно сделать атаку мечом против другого противника, если он есть рядом с вами. Нет никакого предела количеству, сколько раз за раунд вы можете сделать это.

Улучшенный Напор: вы можете попробовать отпихнуть противника с вашего пути вместо того, чтобы провести атаку. Вы бросаете d20+8; ваш противник бросает d20 + его бонус Силы. Если вы побеждаете, вы отпихиваете вашего противника назад на 1 квадрат.

Могучий Удар: Если вы желаете, прежде, чем вы атакуете, вы можете взять -6 штрафа к броску атаки. При удачном попадании вы наносите +12 повреждений.

Умения

Когда вы используете умения, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, смотря, что говорит умение. Если вы выбросили достаточно высокий результат, вы преуспеваете. МИ знает, какой результат вы должны выбросить.

Лазить d20+3: Используйте это умение, чтобы взбираться на горы или преодолевать стены.

Дипломатия d20+3: Используйте это умение, чтобы убеждать других.

Спрятаться d20-2: Используйте это умение, чтобы скрыть себя так, чтобы другие не могли вас увидеть.

Слух d20+2: Используйте это умение, чтобы услышать противников с другой стороны двери подземелья.

Двигаться Тихо d20-2: Используйте это умение, чтобы красться.

Поиск d20: Используйте это умение, чтобы определить местонахождение секретных дверей и скрытого сокровища.

Обнаружение d20+2: Используйте это умение, чтобы заметить противников, скрывающихся в тенях.

Спасброски

Когда вы делаете спасбросок, бросьте двадцатигранный кубик и добавьте или вычтете модификатор, как показано.

Стойкость d20+10: сопротивление яду, ошеломляющим и подобным эффектам.

Рефлекс d20+4: избегание ловушек, дыхания дракона и подобных опасностей.

Воля d20+4: сопротивление ментальным атакам.

Броня

Регдар носит волшебные +2 полные латы и имеет волшебное +1 кольцо защиты. Кольцо добавляет бонус +1 к КЗ Регдара (уже включенный в описание).

Оружие и Снаряжение

Регдар имеет волшебный +2 великий меч, волшебный +1 составной длинный лук, волшебные +2 рукавицы силы людоеда, волшебный +2 амулет здоровья, волшебный +1 плащ сопротивления, 20 стрел, рюкзак, 6 осветительных палочек (?) **sunrods**, кремь, огниво, 50 фт веревки и крюк. Рукавицы добавляют бонус +2 к счету Силы Регдара; амулет добавляет бонус +2 к счету Телосложения Регдара, а плащ добавляет бонус +1 к спасброскам Регдара (уже включены).

Очки Характеристик

СИЛА 18+4 Бонус применяется к атакам мечом и ущербу, проверке умения Лазить, вышибанию дверей.

ЛОВКОСТЬ 13+1 Бонус применяется к КЗ, атакам луком, спасброскам по Рефлексу, проверкам умений

Спрятаться и Двигаться Тихо.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 16+3 бонус применяется к ОЖ, спасброскам по Стойкости.

ИНТЕЛЛЕКТ 10+0 Бонус применяется к умению Поиска.

МУДРОСТЬ 8-1 Штраф применяется спасброску по Воле, умениям Слух и Обнаружение.

ОБАЯНИЕ 13+1 Бонус применяется к умению Дипломатия.

* Бонусы и штрафы уже были рассчитаны для вашей статистики.

Навыки

Улучшенный Напор, Большое Разрубание, Могучий Удар: См. Специальные Способности.

Большая Концентрация на Оружии (Великий меч): +2 к атаке, уже внесено в статистику.

Улучшенное Обращение с Оружием (Великий меч): +2 к атаке, уже внесено в статистику.

Железная Воля: +2 к спасброску по Воле, уже внесено в статистику.

Улучшенная Инициатива: +4 к проверке Инициативы, уже внесено в статистику.